84 PÁGINAS CON TODO LO QUE BUSCAS EN MANGA + CD ROM + REGALO ESPECIAL

MÁS MANGA

Número 2 / año 2000 · P.V.P. 750 ptas / 4,50 €

CLOVER
de Clamp

TENKÛ SENKI
SHURATO

Vampire Princess
Miyu

ENTREVISTA CON
BUENAVISTA

ESPECIAL
LA PRINCESA
MONONOKE

FUSHIGI YUUGI
Un juego muy misterioso

NADIE

SE ATREVERÁ A DECIR QUE SABE MÁS QUE TÚ SOBRE

THE KING OF FIGHTERS

ANDY BOGARD
ATHENA ASAMIYA
BAOH
BENIMARU NIKAIDO
BILLY KANE
BLUE MARY
BRIAN BATTLER
CHIZURU YATA KAGURA
CHRIS
CLARK STEEL
CHANG KOEHAN
CHIN GENTSAI
CHOI BOUNGE
EIJI KISARAGI
GEESE HOWARD
GOENITZ
HEAVY D!
HEIDERN
IORI YAGAMI
JOE HIGASHI
JOON FOH
K'
KASUMI TODOH
KING
MAXIMA
KIM KAPHWAN
KRIZALID
KYO KUSANAGI
LEONA HEIDERN
LI XIANGFEI
LUCKY GLOUBERT
MAI SHIRANUI
MATURE
MR.BIG
OROCHI
RALF JONES
ROBERT GARCIA
RUGAL BERNSTEIN
RYO SAKAZAKI
RYU B YAMAZAKI
SAISYU KUSANAGI
SIE KENSOU
SHERMIE
SHINGO YABUKI
TAKUMA SAKAZAKI
TERRY BOGARD
VICE
WHIP
WOLFGANG KRAUSER
YASHIRO NANAKASE
YUKI
YURI SAKAZAKI

DESPUÉS DE QUE TE HAYAS HECHO CON EL NUEVO NÚMERO EXTRAORDINARIO QUE EL EQUIPO DE

Loading

REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS

ESTÁ REALIZANDO SOBRE LA SAGA DE LUCHA MÁS JUGADA EN LOS SALONES DE TODO EL MUNDO...

King of Fighters © SNK 1994, 2000
Ilustración por Masato Natsumoto

LA IMAGEN DEL MES

MAS MANGA

Editorial

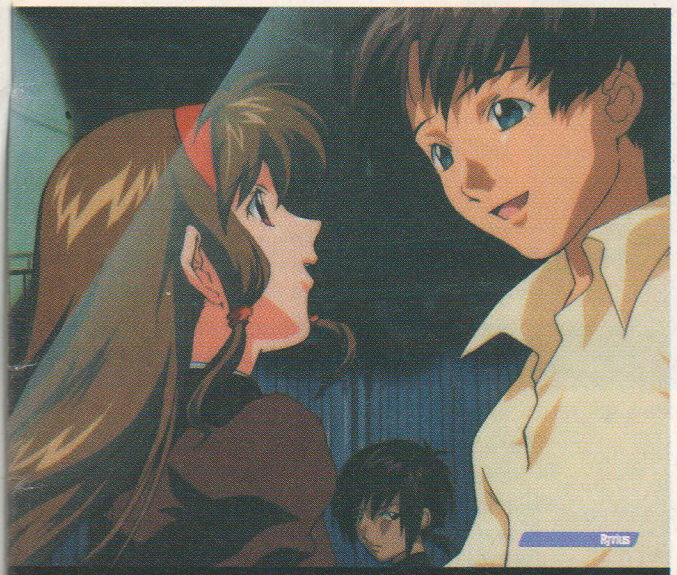
Ya estamos en el segundo número, y nos sentimos muy orgullosos de ello. A pesar del trabajo y el esfuerzo que supone, merece la pena, por nosotros y por vosotros.
En esta ocasión, nos sentimos muy contentos de que por fin hayamos podido ver en nuestras pantallas un film de tanta calidad como es La Princesa Mononoke.
Damos las gracias a Buenavista, y esperamos que a esta pronto le sigan otras películas para poder disfrutar de algo tan sublime.
Por supuesto, también es importante el hecho de que se haya estrenado la película de Pokémon. No todos los años se ven dos películas de anime japonesas a la vez en los cines.
Esperamos que el contenido de este número sea de vuestro agrado. Como veréis, hemos incluido de todo un poco. Nuestra intención es tratar "series". No nos importa si estas son shojo, shonen, yaoi o lo que queráis que sean. Lo importante es la serie en sí, y como tal, os las presentamos.
Por último y muy importante, gracias a todos por vuestras cartas de apoyo que ya nos han empezado a llegar y que comenzaran a publicarse a partir del próximo número. Es muy gratificante saber que contamos con vosotros. Gracias por todo.

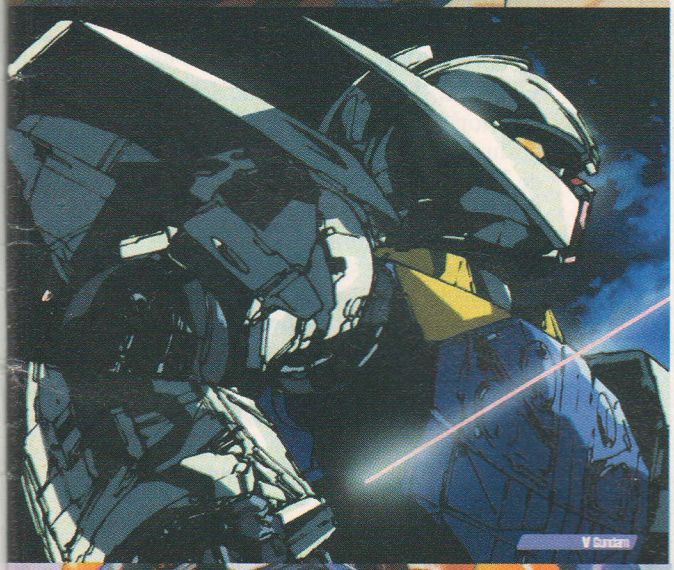
La Redacción

3 LA IMAGEN DEL MÉS
4 EDITORIAL Y SUMARIO
5 Anime & Manga Noticias DESDE JAPÓN
8 DESDE ESPAÑA
10 EUROPA
11 AMERICA
12 Princesa MONONOKE もののけ姫
21 CLOVER
22 COWBOY BEBOP
27 BOYS BE...
30 Fushigi Yuugi
37 BRONZE
40 MAISON ikkoku
46 DARK ANGEL
50 Vampire Princess Miyu
59 COLABORACIONES
60 SHURATO
66 Idol Densetsu Eriko
70 B'Z
72 MASTER KEATON
76 CITY HUNTER DE JACKIE CHAN VERSION IMAGEN REAL
78 Las estaciones del año 春 夏 秋 冬
80 UN POCO DE MÚSICA
82 PRÓXIMO NUMERO

DESDE JAPÓN

Anime & Manga News





· Os presentamos los ranking de anime y manga más vendidos en Japón a 7 de Abril. En anime, lo más destacable es la entrada fuerte de la primera entrega de la serie de TV Ryvius. Card Captor Sakura también se mantiene arriba. En manga, lo esperado. El último tomo de H2 en lo más alto de las ventas (lugar donde ha estado muchas veces), y es que Mitsuru Adachi es uno de los autores favoritos por el gran público en Japón. Decir que ha estado a punto de batir el record de Rumiko Takahashi con Maison Ikkoku respecto al tankobon (tomo manga) más vendido de la historia. Young Kindachi está en el segundo puesto, lo cual no nos extraña. Hablaremos de ella en profundidad en nuestro próximo número de Mas Manga.

Anime más vendido

1. Angelique-Shiroi Tsubasa no Memoir-[Making]
2. Gaogaiger Final 2
3. Excel Saga
4. Infinite Ryvius 1
5. Giant ROBO THE ANIMATION-DVD GIGA PREMIUM COLLECTION
6. Card Captor Sakura 16
7. Kareshi Kanojo No Jijo OP. 5
8. Card Captor Sakura 6

Manga más vendido:

1. H2 34
2. Case Files Of Young Kindachi Case 5
3. Hanazakari No Kimitachie 11
4. A Cheeky Angel 3
5. Jaja Uma Groomin Up! 22
6. Dear Boys Act II 6
7. Mamotte Syugogetten! 11
8. Monkey Turn 12

· Square ya está distribuyendo los primeros trailers de la película de Final Fantasy. No sabemos como afectará el Crimen de Murcia ha un posible estreno de la película en nuestro país.

· La erupción del Volcán USU en Hokkaido pospone el episodio final de Turn A Gundam. La covertura que realizó la Fuji Televisión sobre la erupción de Volcan Usu el 31 de Marzo pasado es la responsable de que la emisión del capítulo final de la serie del Estudio Sunrise "Turn A Gundam" se pospusiera. Finalmente, el capítulo se emitió el 14 de Abril.

· Boogi Pop es una de esas series que pueden pasar desapercibidas, pero que poco a poco se ganan un increíble éxito. Dentro de la vorágine que la serie está causando en Japón, en Abril se inauguró una exposición en Tokyo sobre el arte por ordenador de la serie cuyo autor, Ogata Takashi, es toda una eminencia en el sector.

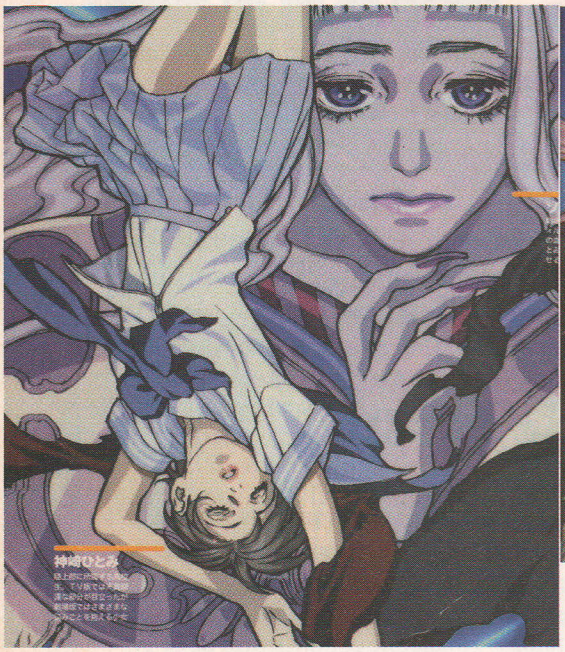
· Leiji Matsumoto, el autor de Capitán Harlock o Galaxy Express 999, está inmerso en un nuevo proyecto, pero esta vez no es un manga ni un anime. Se trata de un videojuego para PSX eso sí, ambientado en su universo del Siglo 30. El título será Cosmo Warrior Zero.

· Todavía resuenan los ecos sobre la película de Card Captor Sakura, y ya se ha anunciado la segunda. El título será Fuuinsareta Card.

· Y atentos por que este rumor es cuanto menos, inquietante. La Twenty Century Fox ha registrado recientemente el siguiente dominio de internet: BattleAngelAlita.com. A la pregunta de si tienen prevista una versión cinematográfica sobre este manga, no han mandado respuesta…

· Ya se oyen rumores sobre las nuevas series continuación de Pokemon, cuando ésta aún no ha finalizado. Se empieza a oir el nombre de Pokemon GS…

· Como veis, ya tenemos imágenes sobre la película de Escaflowne. Los personajes adquieren un tono similar a los de la serie, pero la



productora ha prometido un nivel de animación fuera de lo normal, en una de las grandes apuestas del anime de este año. La música, como no podría ser de otra manera, es muy importante en esta película, y ya se ha anunciado que el Single con el tema de Ending, interpretado por Maaya Sakamoto, que es además la dobladora de Hitomi, el personaje principal, será lanzado en Japón en Junio. Recordemos que el estreno de la película está previsto para Julio, y que el staff es de los más importantes en animación: Yoko kanno al cargo de la música, diseño de caracteres de Noboteru Yuuki, y diseños mecánicos por Kimitoshi Yamane.

· Y una noticia triste: El día 24 de Marzo Kazuo Komatsubara, animador, director, y diseñador de personajes de, entre otros, Capitán Harlock, Captain Future, Grendizer, Mazinger Z o Getter Robo, murió de cancer. Tenía 56 años.

· Nos llega la confirmación de que se está trabajando en la tercera serie de ovas de Kizuna, titulada "Kizuna ~Koi no Karasawagi~. Está basado en los capítulos "Your' all…" y "Koi no karasawagi" del manga.

· Este es el listado de nuevas series de animación anunciadas para esta primavera en Japón:

- **Hidamari no Ki**, del autor de Astroboy, Osamu Tezuka.
- **Kaitou Kirameki-man,** la octava serie de Time Bokan, después de 18 años…
- **Corrector Yui,** Una nueva secuela de Corrector Yui. Finaliza el manga pero el anime tendrá 2ª temporada Corrector Yui de Kia Asamiya ha finalizado en las páginas de Ciao, pero el anime ha sido renovado por una segunda temporada, en la que ya han empezado a trabajar y que iniciará su emisión el próximo 7 de abril. Ese mismo mes aparecerá el segundo y último volumen del manga. Producen Madhouse y Nippon Animation. Entre las novedades que incorporará, habrá una nueva "Corrector", Corrector Ai.
- **Seikai no Senki [La bandera de la Estrella Mundial]** Una secuela de Seikai no Monsho.
- **Mahoujin Guru-Guru [Circulo Mágico Guru-Guru]** Una nueva secuela de Guru-Guru.
- **Da! Da! Da!** Un niño viene del espacio exterior, pero lo toman como un niño normal… Esta basada en el shojo manga de Mika Kawamura que se publica en la Nakayoshi de Kodansha. Substituye a Card Captor Sakura.
- **Monster Firm -The Road to Legend-** Secuela de Monster Firm.
- **Digimon Adventure 02,** Secuela de la serie que actualmente emite La 2 en España.
- **Ojaru-maru,** La tercera serie de Ojaru-maru.
- **Nintama Rantaro,** La Octava serie de Nintama Rantaro.
- **NieA_7,** NieA es un alien del espacio exterior, que se convierte en amigo de Mayuko. La pobre no tiene dinero, y es muy difícil cubrir las necesidades básicas de la vida…
- **Boys Be... ,** Puedes ver la review en este número de Mas Manga.
- **Ginsou Kikou Odian ,** Típica sere de robots.
- **Gatekeepers,** La historia de una batalla entre la humanidad y unos invasores no identificados que llegan a Japón en la era Showa (entre 1945 y 1954). Basada en el manga y videojuego del mismo nombre, ambos de Keiji Gotoh (diseñador de personajes de

Nadesico). El Studio Gonzo, conocido por sus diseños por ordenador para Ao no roku go, tambien participa.

- Love Hina, La versión de un popular manga del Weekly Shonen Magazine. Keitaro es un tímido chico que nunca a tenido novia. Pero su abuela le hace el encargado de un edificio de apartamentos, y todas las inquilinas son chicas adolescentes…

Y dejamos para el final el supuesto bombazo de la temporada:

- Ayashi no Ceres, el popular manga de Yuu Watase, conocida por su otra gran obra "Fushigi Yuugi" (ver artículo en este número de Mas Manga), se estrenó en su versión animada realizada por el conocido Studio Pierrot (Kimagure Orange Road) el día 20 de Abril en el canal WowWow, con el aliciente añadido de que ha sido producida por el mismo staff que hizo la versión animada de Fushigi Yuugi. Podeis ver los diseños de personajes aquí al lado.

El 26 de Abril sale la nueva producción de Gainax, "FLCL" en formato de OVA.

También próximamente habrá dos continuaciones de 2 series muy famosas una es GaoGaiGer, con su OVA "Gaogaiger Final", y Mamotte Shugogetten también con una nueva OVA.

3 nuevos libros de Clamp saldrán a la venta próximamente. A finales del mes que viene sale a la venta "X Zero", el libro de ilustraciones de X, editado por Kadokawa shoten. 3600 yens sin impuestos. Un mes después aparecerá "Cherio! 2", el segundo libro de ilustraciones del anime de Card Captor Sakura, así como el "Card Captor Sakura Clow Card Fortune Book", compañero del juego de cartas estilo tarot "Card Captor Sakura egaki orushi Clow Card Set" aparecido hace unos meses. Edita Kodansha.

En abril sale a la venta otro libro de Clamp, "Card Captor Sakura Ilustration Collection 2", que recoge las ilustraciones del manga aparecidas desde el primero, editado en 1998. 1900 ¥ sin impuestos.

Tenemos mas datos del libro "Card Captor Sakura Clow Card Fortune Book". Su fecha de salida se ha adelantado al mes que viene en lugar del abril y valdrá 660 ¥ sin impuestos. Aquí al lado tenéis la imagen de portada. Solo recordar que este libro es compañero del juego de cartas estilo tarot "Card Captor Sakura egaki orushi Clow Card Set" aparecido hace unos meses. Ambos libros están editados por Kodansha.

Un programa especial sobre la salida de Mononoke Hime será emitido el próximo día 8 de abril en la Nihon TV (mirar horarios según zonas), coincidiendo con su estreno en Japón. Su título es "Ghibli ga Ippai Special Part 3, Mononoke Hime in the World".

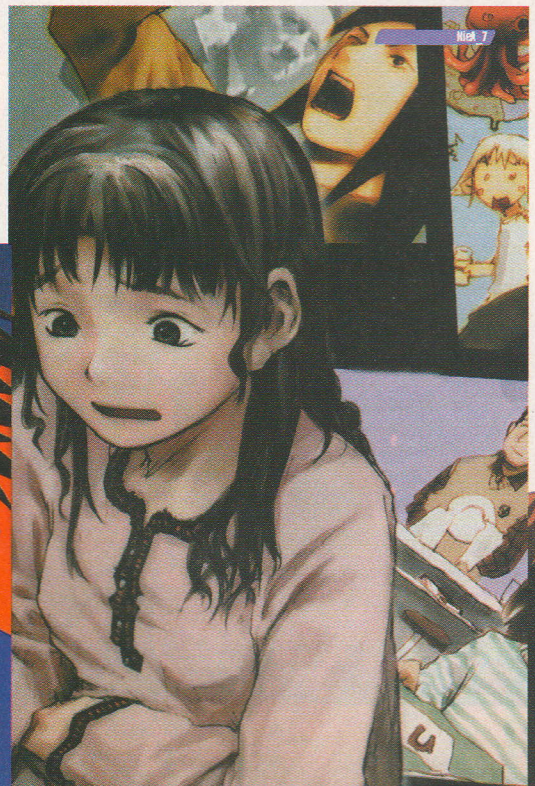
El programa incluye:

- Mononoke Hime en varios idiomas: Inglés, Francés, Español...

Como ha sido realizada la versión inglesa.

- Entrevista a John Lasseter.
- Mononoke Hime en Francia.
- Entrevista a Moebius.
- Trailers de las versiones inglesa y francesa.
- Información acerca del Museo Ghibli y la próxima película.
- Un corte de animación de Ghibli (realizado especialmente para este programa).

Fuentes: Anihabara, Anime News Resource, MasManga, Newtype, AX,Asociación ADAM, Manga.es.



Anime & Manga Noticias

NOVEDADES MARZO

PLANETA

- ADOLF # 4 DE 5
- ARMS # 2 DE 7
- CAZADORES DE MAGOS VOL .3
- DOCTOR SLUMP # 36 DE 40
- EDEN # 1 DE 6
- DRAGON BALL AZUL # 55 Y 56
- I´´S # 12 DE 24
- LA PRINCESA MONONOKE # 2 DE 4
- MARMALADE BOY (GRAPA) # 11 Y 12
- ONE PIECE # 6

HELIOPOLIS

- DRAGON FALL # 46

GLENAT

- NORITAKA # 11
- RUROUNI KENSHIN # 5

ANIME

- COWBOY BEEBOP # 7 DE 9
- POKEMON # 1 A 4
- TENCHI MUYO. LAS PELICULAS 1 Y 2
- UTENA # 4 DE 13

Canal Buzz adelanta una hora su inicio diario y arranca a las 20:30 h a partir del sábado 15 de abril para ofrecer una renovada programación y más manga que nunca. De lunes a viernes, desde las 20:30 hasta las 23:00 h., "Voltron 3D" + Cuatro series manga. Esta revolución viene encabezada por el estreno de las dos series del año: "Cowboy Bebop" (estreno 17 de abril del 2000. De lunes a viernes a las 21:30h) y "Lain" (estreno 17 de abril del 2000. Los lunes a las 23:30 h y los domingos a las 22:00h). Dichos estrenos se suman a: el programa "El octavo pasajero", las pelis niponas de los domingos y las exitosas series "Estás arrestado", "Arc the Lad" y "Generator Gawl". Un total de 14 horas semanales de manga en horario de prime-time consolidan a Buzz como el mejor canal de animación japonesa del panorama audiovisual español.

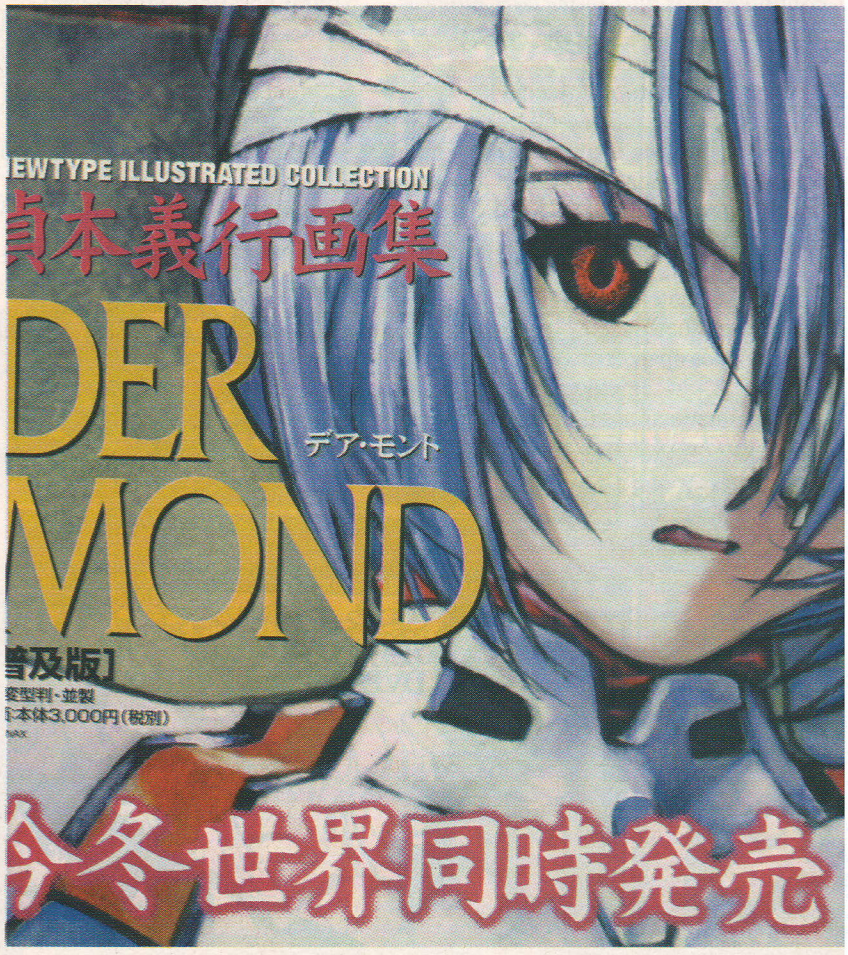
El videojuego de Pokémon en sus ediciones azul y roja para Game Boy, se ha convertido en la estrella de estas navidades, 100.000 cartuchos en seis semanas, superando así las expectativas de Nintendo, que además junto con el juego, las ventas de Game Boy Color se han disparado. Además Nintendo España anuncia la llegada de la versión amarilla para Game Boy, y Pokémon Stadium para Nintendo, si todo va bien, para abril y mayo. También decir que desde febrero, podeis encontrar las cartas, cromos y Poké-Balls de Pokémon de forma oficial en España.

Planeta DeAgostini pone a la venta el numero 11 de I"s, que no vera su final en el numero 12 como estaba previsto, sino que, dado el éxito de la serie, vera como su duracion se alarga durante otros doce numeros, aunque desconocemos si el numero 13 saldra a la venta como I"s 13 o I"s 1-2ª parte. También edita Arms, que vio la luz en Hobbyland Madrid,

ANIME EN TV

PROGRAMACION LUNES-VIERNES

07:10 Sally, la maga (Antena 3).
07:15 Great Mazinger (Canal Sur).
07:20 La abeja Maya(Club Super 3 / Via Digital).
07:30 Maco, la sirena (Antena 3).
07:30 Anime Clásico (Canal Palomitas / Via Digital).
07:40 Harley y Spiny (Canal Sur).
07:40 Isami (Canal 33).
08:00 Sailormoon Super S (Canal 4 Balear).
08:10 Ninja Hattori (TVG).
08:10 Doraemon (Canal 33).
08:30 Doraemon (La 2).
08:30 Sailormoon S (Canal Canarias).
08:30 El Duende Mágico (Canal 4 Balear).
08:40 Princesa Sarah (Canal Sur).
10:20 Moomin (Club Super 3 / Via Digital).
10:55 Pokémon (Fox Kids / Canal Satélite).
12:00 Kimba, el león blanco (Club Super 3 / Via Digital).
12:20 La abeja Maya (Club Super 3 / Via Digital).
14:00 Dragon Ball Z (Canal 33).
14:00 Doraemon (Canal Panda/Via Digital).
14:30 Pokémon (RTL2 Alemana / Parabólica).
14:30 Yawara!- "Cinturón Negro" (Canal 33).
14:50 Sailormoon S (RTL2 Alemana / Parabólica).
15:20 Dragon Ball (RTL2 Alemana / Parabólica).
15:30 Capitan Hatlock (Canal 2 Andalucía).
16:25 Moomin (Club Super 3 / Via Digital).
16:30 Neon Genesis Evangelion (Locomotion / Via Digital).
17:05 Sally , la bruja (Canal 2 Andalucía).
17:15 La abeja Maya (Club Super 3 / Via Digital).
18:00 Isami (Canal Canarias).
18:45 Yat (Canal 2 Andalucía).
19:00 Sailormoon Super S (Canal 4 Balear).
19:30 Doraemon (Canal Panda / Via Digital).
19:30 Pokémon (Fox Kids / Canal Satélite).
20:00 Neon Genesis Evangelion (Locomotion / Via Digital).
21:00 Kimba, el león blanco (Club Super 3 / Via Digital).
21.30 City Hunter 3 (Buzz / Via Digital)
22:00 Arc to the Lad (Buzz / Via Digital).
22:30 Ranma ½ (Locomotion / Via Digital).
22:30 ¡Estas Arrestado! (Buzz / Via Digital).
23:00 El Octavo pasajero (Buzz / Via Digital)
23:00 Repetición anime domingo (Buzz / Via Digital) (de martes a jueves).
23:30 Neon Genesis Evangelion (Locomotion / Via Digital).
00:30 Película japonesa (Buzz / Via Digital).
00:30 Ranma ½ (Locomotion / Via Digital).
02:30 Anime erótico (Canal 18 / Via Digital) (excepto viernes).



Anime & Manga Noticias

y Eden, que salió en Abril. El resto de novedades son: Ashen Victor, Zetman, Solamente Tu en grapa, X de Clamp, Anton (de Yoshikazu Yashuhiko, el de Venus Wars y Arion), Shades of Spawn (unManga sobre Spawn) y Dragon Ball en tomos en sentido de lectura japones. Manga Films ha puesto a la venta la segunda pelicula de Lamu (Urusei Yatsura. Tambien se produce el lanzamiento de Sakura Mail, la versión animada del conocido manga de U-Jin Sakura Tsusin. Aunque se trata de una animacion basada en un manga de U-Jin, no se trata de nada pornografico, sino de una comedia romantica estudiantil con alguna que otra escena picante... Por último, anunciar que salen las primeras cintas con los episodios de TV de Pokémon, y que se vuelve a apostar por Tenchi Muyo, editando las dos películas, las cuales no te puedes perder.

Tornado Studios, nuevo grupo de desarrollo, está a punto de cerrar un trato con un nuevo programador, para realizar el juego de lucha KO FORCE, que contará con el apoyo de la escuela de dibujantes de Carlos Javier Olivares y con la ayuda (no desarrollo) de uno de los integrantes de Rebel Act Studios. En breve se verán publicadas las primeras imágenes del juego.

Las mejores ilustraciones de Yoshiyuki Sadamoto para EVANGELION junto a diversos trabajos del autor japonés aparecen recopiladas en DER MOND, un lujoso art-book que recoge la trayectoria de este genial ilustrador, uno de los más apreciados por todos los aficionados al manga. DER MOND se publicará en nuestro país en mayo por parte de Norma Editorial.

Una mala noticia, TONKAM BCN cierra. Aunque el cierre de la tienda no se debe a que el negocio fuera mal; sino que el encargado se va a dedicar a otra cosa. A partir de ahora la distribución de material en francés se hará en Chunichi.

En Diciembre llegara a España la segunda pelicula de Pokemon, titulada Pokemon X: Revelation of Lugia. Lugia es el pokemon 249 y es un ave legendaria. Esta pelicula llegara a los EEUU el proximo 21 de Julio. Seguramente incluira otro corto de Pokemon(al estilo de Las Vacaciones de Pikachu en la pelicula de Mewtwo. Este nuevo corto, se titula Pikachus Exploration Party, y cuenta como Pikachu se pierde en el bosque y conoce atres nuevos Pokemon.

Manga Films se renueva, y lo primero que han hecho ha sido cambiar de logotipo.

CONVENCIONES

·Salon La Massana comic de Andorra.
29 de Abril al 7 de Mayo

· Salon del Comic de Barcelona
4 y 7 de Mayo
Organiza: Ficomic
Contacto: C/Palau nº4 Bajos 08002 Barcelona
E-mail: ficomic@mx3.redestb.es

· III Jornadas de Anime y Manga de Getafe
Mediados de Julio
Organiza: Asociacion Neo Atlantis
Contacto: Avd. Vereda del Camuerzo S/N Getafe -Madrid
E-Mail: neoatlantis@ctv.es
Web: http://members.tripod.com/~NeoAtlantis/na_jornadas.html

El dia 30 de Marzo el programa TPH Club de TVE ha empezado a emitir la serie de anime DIGIMON, en español, y a las 14:00.

Proyectos de Dinamic SK. Las series con más posibilidades para un futuro no muy lejano son Kacho Ohji (el mismo equipo de Tenchi Muyo o El Hazard, Hard Rock saves the space), Shin Getter Robo (luchas, robots y drama en una fabulosa obra de Go Nagai y Ken Ishikawa), Video Girl Ai, Gunbuster (subtítulos puestos al servicio de Gainax, una serie increible), Gasaraki (más mechas y suspense añadido a un buen guión) y Otaku no Video."

La cadena de televisión autonómica catalana, TV3, está preparando las series que aparecerán tras la Semana Santa y, entre ellas, se encuentra Shôjo Kakumei Utena. De hecho, en estos momentos, está siendo doblada al catalán. Los títulos de las restantes series (entre las que destaca Fushigi Yuugi) aún están por confirmar.

Ademas se rumorea que TV3 ha comprado ya los derechos de la serie de anime de Card Captor Sakura, anteriormente emitida por Canal Sur2, y que planea emitirla en el proximo otoño. ¡Atentos a vuestras pantallas!

EUROPA

Anime & Manga Noticias

ALEMANIA

Rumores dicen que a finales del año Card Captor Sakura podría emitirse por TV en Alemania. La compañía distribuidora de Sailor Moon en este país (no hay que olvidar que Sailor Moon ha representado en Alemania el auténtico boom en manga y anime, como supuso en España Dragon Ball), EM.TV parece estar interesada en comprar los derechos.

Mientras que en España ya disfrutamos del estreno de la Princesa Mononoke, en Alemania su estreno todavía no tiene fecha por parte de BuenaVista. Sin embargo, están anunciados los estrenos en pantalla grande de dos de las mejores películas de anime de los últimos tiempos: Perfect Blue y Spriggan, distribuidas en salas por Rapid Eye Movies.

Respecto al manga, hay novedades: „Der Mond“ (The Moon) el famoso libro de ilustraciones de Neon Genesis Evangelion, que en España ha anunciado Norma, también será editado en Alemania por Carlsen. Por cierto, el presidente de esta editorial está muy satisfecho con las ventas del Comic Book de „Mononoke Hime“, por lo que planea editar el libro de ilustraciones.

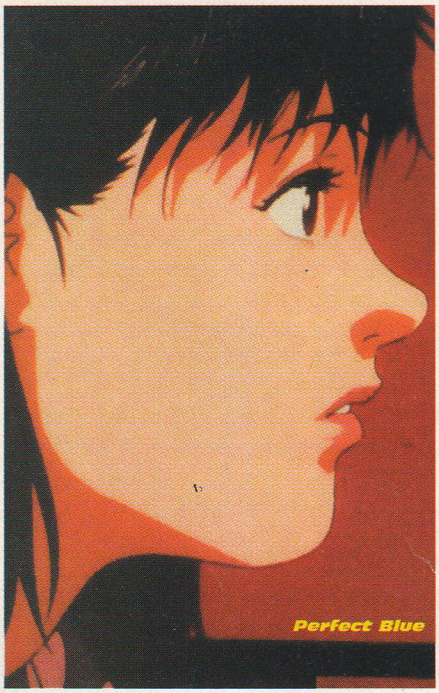
También han anunciado que publicaran One Piece, de Eiichiro Oda.

En cuanto a convenciones, del 14 al 16 de Abril se celebró el Anime Marathon 2000, en Neuss, cerca de Düsseldorf. Más información en http://anime.no.tomodachi.de/am2k/.

Para Julio, concretamente del 7 al 9, en Koblenz, está prevista la celebración del AnimagiC 2000, organizada por la distribuidora de anime ACOG.

Lanzamientos en manga para Mayo en adelante: Astroboy de Osamu Tezuka, y RG Veda de Clamp. En Junio, Akira en formato original. En Julio, Bastard!!, de Kazushi Hagiwara, y Dr. Slump de Akira Toriyama.

FUENTE: ANIMENOTOMODACHI.



FRANCIA

Jean Chalopin, creador de la serie “Ulises 31”, está trabajando en un proyecto con forma de serie de animación en coproducción con la NHK japonesa, bajo el título de “Las misteriosas ciudades de Oro”.

Malas noticias desde el sector editorial. M.S.E., la editorial que publicaba Manga Player, ha cesado sus actividades. Todas sus publicaciones se han suspendido (Wish, Card Captor Sakura, Wingman, Magic Knight Rayearth, Ah my goddess…) en espera de que otro editor las reemprenda.

Pero no todo es malo. France 2, cadena de televisión que siempre ha tenido un alto contenido en animación japonesa, ha estrenado un nuevo programa para las mañanas del sabado: Kaz'Manga. En este programa, entre otras cosas, se hablara de lanzamientos, reviews, noticias y se emitirán Cat's Eyes de Tsukasa Hojo, y You're under arrest (que ha sido traducida como “Equipières de choc”). Se emite de 8:30 h a 10:40 h.

Estos son los títulos de manga que aparecen en mayo en el país galo: Detective Conan, Kenshin Le Vagabond (El Guerrero Samurai), Slam Dunk, Family Compo, Golden Boy, Yugi-Ô, I"S, Ken Le Survivant (El Puño De La Estrella Del Norte), Captain Tsubasa (Oliver & Benji) y Les Chevaliers Du Zodiaque.

ITALIA

En esos momentos lot más vendido es Maison Ikkoku de Rumiko Takahashi y Express, una revista estilo Shonen Jump que serializa varios mangas en una sola publicación. Multitud de novedades siguen llegando al mercado italiano. De estilo deportivo, empieza la publicación en Abril de Capitan Tsubasa (Oliver y Benji), el famoso manga de Yoichi Takahashi, mientras que en Express se empieza a serializar “One Piece”, el manga de la Shueisha que tanto éxito está teniendo en Japón y del cual se acaba de estrenar versión animada.

En Mayo se publica “Mitico” (de carácter monográfico), “Dash! Kappei”, con el precedente de su versión animada “Gigi la trottola”. También “I"s”, de Masakazu Katsura, “Yu Yu Hakusho”, “Rookies” (todos en la revista Express), el conocido manga erótico “Hen”, “Slam Dunk” y “Kanon” de Saito Chiho junto a muchísimos títulos más no anunciados todavía. También se van a reeditar “Video Girl Ai” y “Dragon Ball”.

Los platos fuertes, sin embargo, están reservados para la temporada de verano/otoño del 2000, en los que se espera la publicación de “Solamente Tu” de Wataru Yoshizumi, “Inuyasha” de Rumiko Takahashi, “Family Compo” de Tsukasa Hojo y “Niji no densetsu” de Chieko Hara.

En la parte de anime, destacar que se están produciendo los primeros lanzamientos en DVD, como “Candy, Candy”, “Lady Oscar” y “Akira”, y que sobre VHS el gran lanzamiento de Abril viene de las manos de Dynamic Italia, que edita “NADESICO”.

FUENTE: ANIME SHOJO CLUB DE ITALIA

REINO UNIDO

Durante Mayo se ha celebrado la Onedotzero, un festival de animación japonesa anual organizado por el ICA en Londres. Entre otras cosas, se proyectó la película “X”, de Clamp, y la serie de TV completa Serial Experiments Lain.

Alguno de los títulos editados en video el mes pasado han sido Street Fighter II V, Sakura Wars, Dirty Pair, Bubblegum Crisis Tokyo 2040… Y este mes aparecerá: Kimagure Orange Road. En Junio: X, y Perfect Blue. En Julio: Street Fighter Alpha y Ninja Scroll, y en Septiembre: la película de Evangelion.

En DVD también empiezan a aparecer cosas, como Perfect Blue por parte de Manga Entertainment, pero la mayoría son importadas desde Estados Unidos.

AMERICA

Anime & Manga Noticias

ARGENTINA

El conocido canal de cable "Magic Kids", anunció a través de su programa "El Club del Animé", que desde el mes de abril, emitirá por ese mismo programa, la conocida serie Robotech, cumpliendo de esta manera los sueños de miles de fanáticos de esta serie que marcó a toda una generación en la década del '80.

El famoso canal infantil, luego de pasar por una muy mala etapa, volvió a la vida. Con nuevos dueños (no trascendió quiénes pueden ser, aunque hay muchas especulaciones al respecto) y una nueva forma de encarar su programación, Cablín parece estar destinado, ahora, a el público otaku. Ya hay anunciadas varias series exitosas que serán emitidas por este canal. Entre ellas hay que destacar a Doraemon, la famosa serie del gato azul. El gato cósmico, volverá a hacer de sus andadas en las pantallas argentinas, tras una breve aparición hace muchos años en un canal de televisión abierta, la cual pasó sin pena ni gloria.

Otra de las series anunciadas es Slayers, aunque no es algo 100% seguro, ya que hace unos meses atrás, trascendió que los derechos de emisión de esta serie en Argentina, pertenecían al canal Locomotion. Esas dos comenzarían a ser emitidas entre los meses de marzo y abril.

Sin una fecha de lanzamiento conocida, también sabemos que van a emitir Cowboy Beebop. Esta serie sería emitida dentro de un programa dedicado a difundir el manga y el animé, el cual se va a llamar Protocultura. Este ciclo iría todos los días en la trasnoche.

El pasado mes de febrero, se produjo en los partidos de Quilmes, Berazategui y Florencio Varela, de la provincia de Buenos Aires, un hecho completamente lamentable: A los responsables de la edición argentina de la revista "Gran parodia Dragon Fall" (del estudio español Hi No Tori Studio) le enviaron una notificación judicial mediante la cual se les informaban que tenían prohibida la venta de dicha publicación a menores de 18 años, por ser el contenido de la misma inapropiado para menores. La única forma mediante la cual pueden distribuirla es dentro de un folio plástico oscuro con la leyenda "Prohibida para menores de 18". Ante la imposibilidad de los responsables de la editorial argentina de realizar dos ediciones distintas, se vieron en la desagradable decisión de cancelar la distribución de la revista en los partidos antes citados.

Gracias a los esfuerzos realizados por editorial Ivrea, el manga Ranma ½, de la conocida mangaka Rumiko Takahashi, ya va por su décimo primer número. Cada número es doblado y editado en Argentina, directamente de los originales japoneses, y están compuestos por medio tomo de los recopilatorios que se publicaron en Japón. Según el director de la editorial, Leandro Oberto, gracias al éxito obtenido por esta publicación, van a comenzar a doblar y publicar mangas como Macross 7 Trash y Neon Genesis Evangelion.

También se está vendiendo con éxito el manga de Pokémon, aunque este es de edición Mexicana (lo edita la editorial Vid).

Fuente: LA TIERRA DEL MANGA.

USA

· Bandai Entertainment ha adquirido los derechos de "Jubei-Chan" una serie de 13 episodios tipo "magical girl". Con animacion de Studio Madhouse y el productor de Ninja Scroll. También de Gundam Wing, posiblemente en Mayo salga en formato VHS doblada con 4 episodios por cinta a 14.98 dolares, y en formato DVD con 5 episodios en cada uno a 24.98 dolares (no sacaran en version original subtitulada al ingles en VHS). Tambien sacara simultaneamente la serie Escaflowne en DVD.

Ademas desde esta compañia se quiere potenciar el formato DVD en sus productos abaratando los precios.

· El 6 de Marzo el canal Cartoon Network emite el episodio 1 de la serie de Studio Sunrise y Bandai Entertainment "Mobile Suit Gundam Wing". Esta es la primera vez que se emite la serie de Gundam en este pais desde su creacion hace 21 años. Esta serie de 49 episodios empezo en Japon en 1995.

· Novedades de ADV. El DVD de Neon Genesis Evangelion Collection 0:1 se vendera a partir del 23de Mayo del 2000. Contendra los 4 primeros episodios doblada al Ingles, Japones, Español y Frances y con subtitulos al ingles. Costara 29.98 dolares. Tambien el primer DVD de la serie Monster Rancher sale el 25 de Abril con los tres primeros episodios al precio de 24.98 dolares. Atencion con esta serie que parece tiene mas popularidad que la misma Pokemon. Tambien ha adquirido los derechos de las series de television ReBoot, Shadowraiders(War Planets) y Weird-Ohs. ADV planea sacarlas a la venta este septiembre.

· Anime Expo 2000 va a llevarse acabo en el Hotel de Disneyland y el Centro de Convenciones en Anaheim, California, de Junio 30 a Julio 3, 2000 (de viernes hasta lunes). Es la más grande convención dedicada a la animación japonesa y manga (comics) en los Estados Unidos, y está organizada por la Sociedad de la Promoción de la Animación Japonesa (SPJA). En ella se reunen miles de fans y profesionales de la industria del anime y manga.

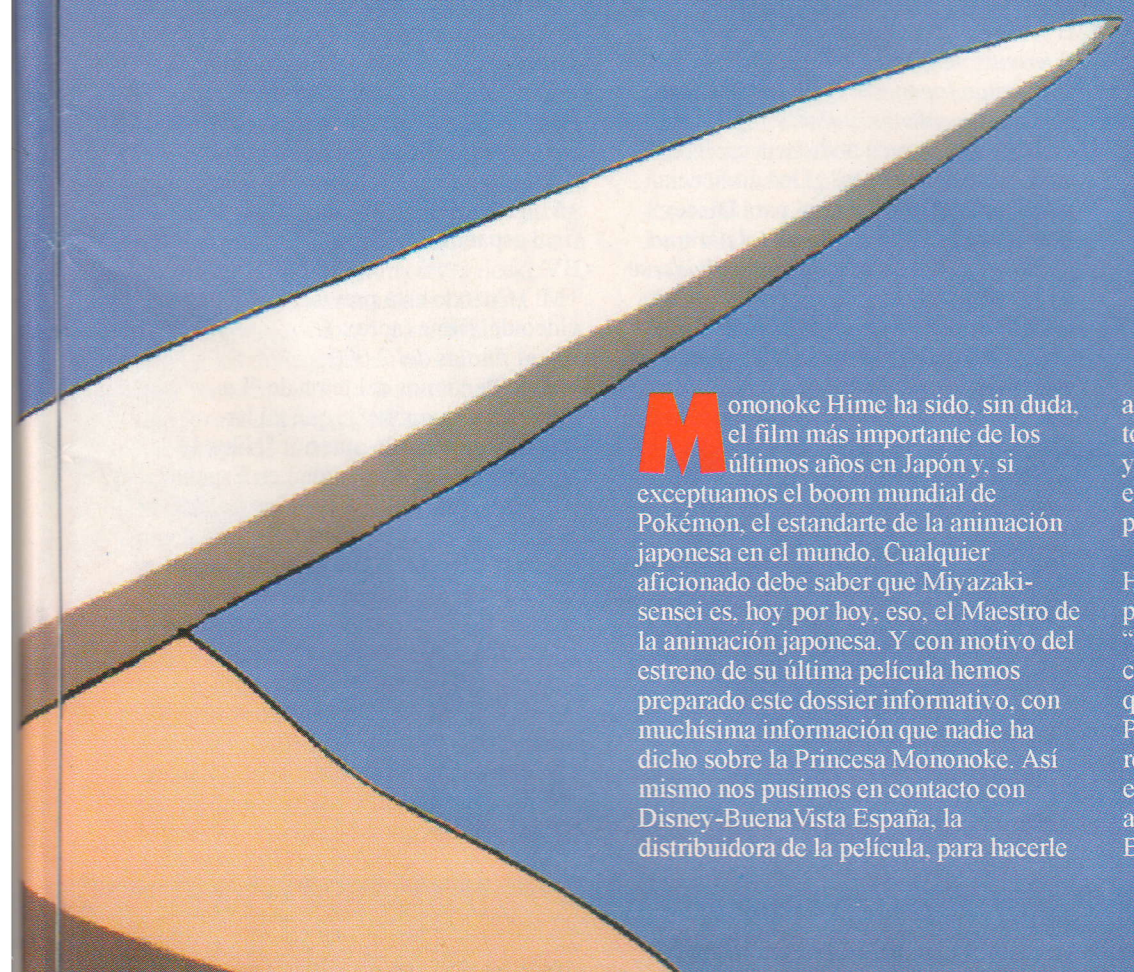
FUENTES : ADAM ESPAÑA, Lista AnimePlanet, Gokuraku

Estamos en contacto con otros grupos de aficionados en todo Sudamérica para que, en próximos números nos envien los reportes correspondientes a sus países y así ampliar las noticias provenientes de Sudamérica.

Princesa MONONOKE

もの け 姫

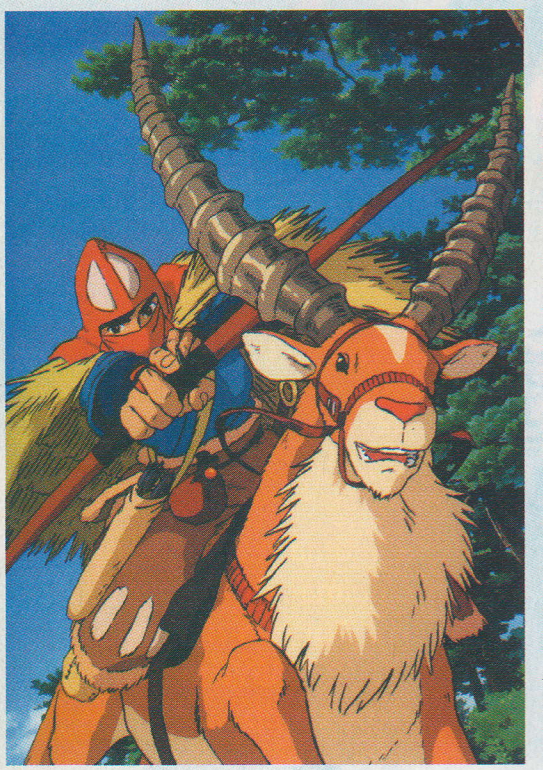
El 7 de Abril se estrenaba en toda España la, hasta el momento, última producción del Studio Ghibli dirigida por Hayao Miyazaki. El considerado film de animación japonesa más famoso de todos los tiempos por fin llegó a nuestras pantallas. Por ello os hemos preparado este dossier, incluida una entrevista con la distribuidora, BuenaVista, para que sepáis todo sobre el anime más importante de los últimos tiempos...



Mononoke Hime ha sido, sin duda, el film más importante de los últimos años en Japón y, si exceptuamos el boom mundial de Pokémon, el estandarte de la animación japonesa en el mundo. Cualquier aficionado debe saber que Miyazaki-sensei es, hoy por hoy, eso, el Maestro de la animación japonesa. Y con motivo del estreno de su última película hemos preparado este dossier informativo, con muchísima información que nadie ha dicho sobre la Princesa Mononoke. Así mismo nos pusimos en contacto con Disney-BuenaVista España, la distribuidora de la película, para hacerle algunas de las preguntas que pensamos todos los aficionados tendrían en mente, y nos las contestaron en una entrevista exclusiva que podréis encontrar en estas páginas.

Ha sido nuestra intención ver desde el punto de vista no de aficionado ni de "habitual" a la animación, sino desde el cinematográfico, comparándolo como lo que es, una película, sea del tipo que sea. Por último queremos destacar la ayuda recibida por BuenaVista España en la elaboración de este artículo. Bienvenidos al mágico mundo de Hayao Miyazaki. Bienvenidos a **MONONOKE HIME**.

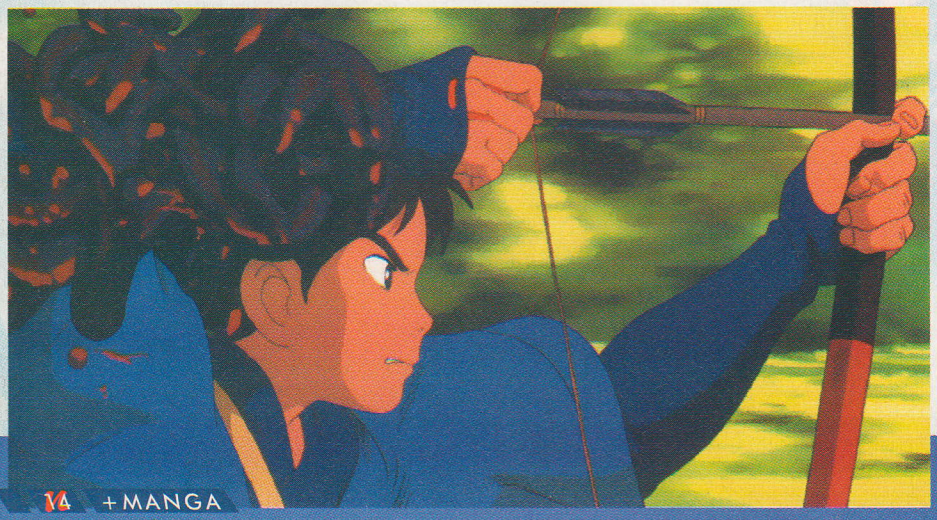
ENTREVISTA CON BUENAVISTA-ESPAÑA



Tras el acuerdo que firmaron Disney y Tokuma, en el cual se especificaba que Disney se encargaría de la distribución internacional de todas las películas realizadas por el Studio Ghibli de Hayao Miyazaki, y, a partir de su última producción, Mononoke Hime, también de la distribución en japón, incluidos estrenos en cine, se creó mucha expectación al respecto del posible estreno en occidente de "La Princesa Mononoke" y, sobre todo, en lo que se refiere a España. En la actualidad la película ya se ha estrenado.

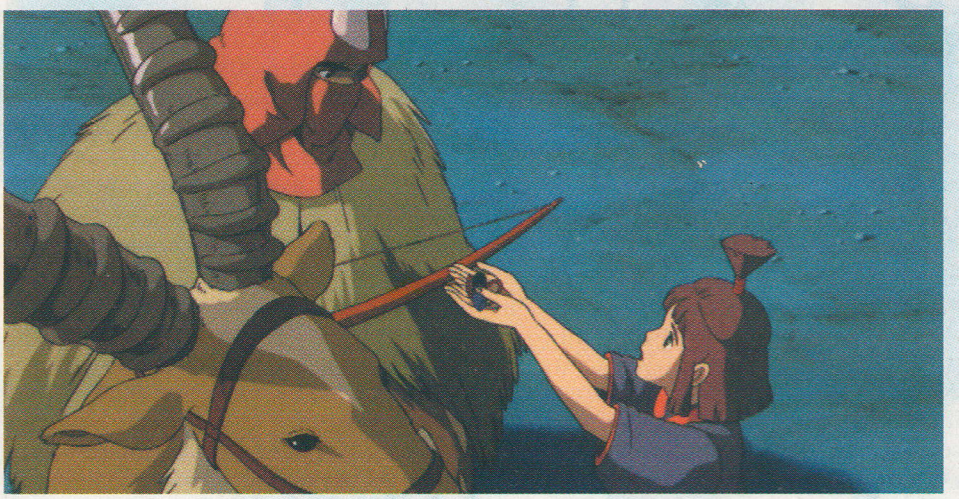
+Manga (+M): ¿Cuántas cintas se han distribuido (numero de cines que la van a proyectar de forma aproximada), y en que lugares? (de forma no específica)
BuenaVista (BV): *130 copias. En toda España.*
+M: ¿Qué previsiones en cuestión de espectadores tenéis con el film en España?
BV: *250.000 espectadores aprox.*
+M: ¿Creeis que se podría producir un éxito como el de Francia, país en el que ha permanecido tres semanas entre las 10 películas más vistas?
BV: *¡Ojalá!*
+M: Hemos visto que por algunos cines se muestra el cartel en su versión española. ¿se publicita la película como película Disney o como película Miramax?
BV: *La película esta producida por Miramax, y por tanto es Miramax lo que aparece en los créditos.*
+M: ¿Qué diferencias encontráis en "La Princesa Mononoke" respecto al resto de títulos de animación de Disney?
BV: *Es un tipo de animación muy diferente, muy en la linea de la animación japonesa. Es también mas simbolista y menos realista.*
+M: ¿A qué tipo de audiencia creéis que va dirigida la película? ¿Una audiencia más adulta que la habitual para Disney?
BV: *La película tiene potencial para un publico adulto, pero no hay que olvidarse de los niños; nuestro target primario se va a centrar en la franja 7-12 años.*
+M: ¿Qué calificación tiene la película, o está todavía pendiente?
BV: *No recomendada para menores de siete años.*
+M: ¿A partir de qué versión se ha realizado la adaptación española: desde l original japonesa o desde la adaptación americana?
BV: *Americana.*
+M: ¿Se ha realizado adaptación musica como es habitual en los títulos de Disney o se ha dejado en versión original?
BV: *Sí, las dos canciones que tiene la BSO se han adaptado. En cuanto al resto se ha respectado el score original.*
+M: ¿Va a publicar Disney la BSO en el mercado discográfico español?
BV: *Nuestra editora musical, ha día de hoy, ha decidido no editarla, si la audiencia es buena, quien sabe.*
+M: ¿Está prevista la comercialización de merchandise oficial sobre el filme en España?
BV: *No.*
+M: ¿Podriamos conocer el staff de doblaje (y alguno de los personajes doblados enotras películas por cada uno)
BV: *Por supuesto - David Robles (Ashitaka): ha sido la voz del Príncipe Eric de "La Sirenita". Eva Diez (Mononoke): ha sido la voz de Mulan. Roberto Cuenca (Jigo): ha sido la voz de Mickey Roonie, Dany de Vito, Spencer Tracy, Michael Caine, Popeye. Pepa Castro (Lady Eboshi): ha sido la voz de Lolita Davidocich, Jennifer Aniston.*
+M: ¿Ha testeado Tokuma la versión final española del film?
BV: *No*
+M: ¿Cuándo está prevista la edición en video del filme (aprox.)?
BV: *A finales del 2.000*
+M: Saliéndonos del tema de "La Princesa Mononoke", ¿qué tal ha funcionado el título anterior "Niky, la aprendiz de bruja" en video en España?
BV: *Todavía no hay datos disponibles.*
+M: ¿Algo más que añadir?
BV: *BuenaVista International Spain va a apostar por una película que creemos que es una obra de arte, pese a las dificultades que ofrece: metraje muy largo para un film de animación, animación japonesa poco convencional, y no apto para niños pequeños. Ojala que vaya muy bien.*
+M: Muchas Gracias
BV: *No hay de qué.*

Rafael Gallardo



INFORMACIÓN SOBRE LA PRODUCCIÓN

Un relato épico sobre la cabarellosidad y las fuerzas de la naturaleza, Princesa Mononoke arrasó en las taquillas japonesas en el verano de 1997. Pocas semanas después del estreno, la historia animada de esta antiquisima lucha por el futuro de la naturaleza batió el record de la que era hasta entonces la película más taquillera, ni más ni menos que "E.T., The Extraterrestrial" (ET, el extraterrestre). Proporcionó más de 150 millones de dólares en beneficios en un país que tiene la mitad de habitantes que Estados Unidos y menos de una décima parte de las salas de cine que tiene Estados Unidos. También ganó el Premio a la Mejor Película de 1998 en la ceremonia japonesa equivalente a los Premios de la Academia.



Dirigida por Hayao Miyazaki, los asuntos que aborda Princesa Mononoke son universales y completamente adultos. Tratan de la lucha de los hombres y de las mujeres por vivir en armonía los unos con los otros, y en comunión con la tierra. Miyazaki creó unas acuarelas de una belleza conmovedora y emocionante, y situó a los personajes en un entorno natural muy bien captado. La historia cobra vida en una forma que trasciende tanto los límites habituales de la animación como los de las películas de acción.

Miyazaki combina el realismo y la precisión con un dinámico relato épico de samurais japoneses; un reparto de personajes masculinos y femeninos, colocados en pie de igualdad, que luchan por sus convicciones; y un viaje mítico por la mitología animista (un asunto rara vez abordado en el cine), todo un mundo original y complejo, plagado de dramas de adultos fraguados por una imaginación desbordante. Como dice el propio Miyazaki, Princesa Mononoke es una película hecha para "cualquier tipo de público a partir de los 7 años". Sin embargo, pinta el mundo con una gran sinceridad, desvelando con todo detalle la brutalidad de la guerra y la intensidad del odio entre dos seres humanos.

Gran admirador de John Ford, Miyazaki rinde tributo a esta leyenda norteamericana con su creación de la ciudad fronteriza de Tatara Ba, o Ciudad del Hierro, que podría situarse en cualquier frontera, ya sea americana o japonesa. Una ciudad parecida a las de las películas clásicas, como "My darling Clementine" (La pasión de los fuertes). También ha poblado la ciudad de personajes salidos de grupos de marginados y minorías oprimidas, algo que rara vez aparece en las películas japonesas, y los ha convertido en seres ansiosos, ambiciosos y duros, seres que encarnan las cualidades más valoradas en la vida fronteriza, aunque resulten devastadoras para la naturaleza.

Inspirándose en las tradiciones japonesas y en su fertil imaginación, Miyazaki ha creado su propio olimpo de dioses y criaturas del bosque. Algunas, como los espíritus de los árboles, llamados Kodamas, se inspiran en los cuentos japoneses tradicionales. Otros salen directamente del mundo de la literatura, como es el caso de la Princesa Mononoke, una joven criada por los lobos, de educación muy primitiva, cuyos antecedentes se remontan a fuentes occidentales, como la historia latina de Romulo y Remo, "Kim" de Rudyard Kipling o "L'enfant Sauvage" de François Truffaut. La Princesa Mononoke es un personaje único, con afinidades tanto con los humanos como con los animales. Su destino es convertirse en el vínculo que logrará unir a esos dos mundos cada vez más distinguidos y alejados.

En el cine, el mundo en estado natural ha

VISIONES

Estos poemas fueron escritos por Hayao Miyazaki para poder transmitir su visión de la película al compositor Joe Hisaishi.

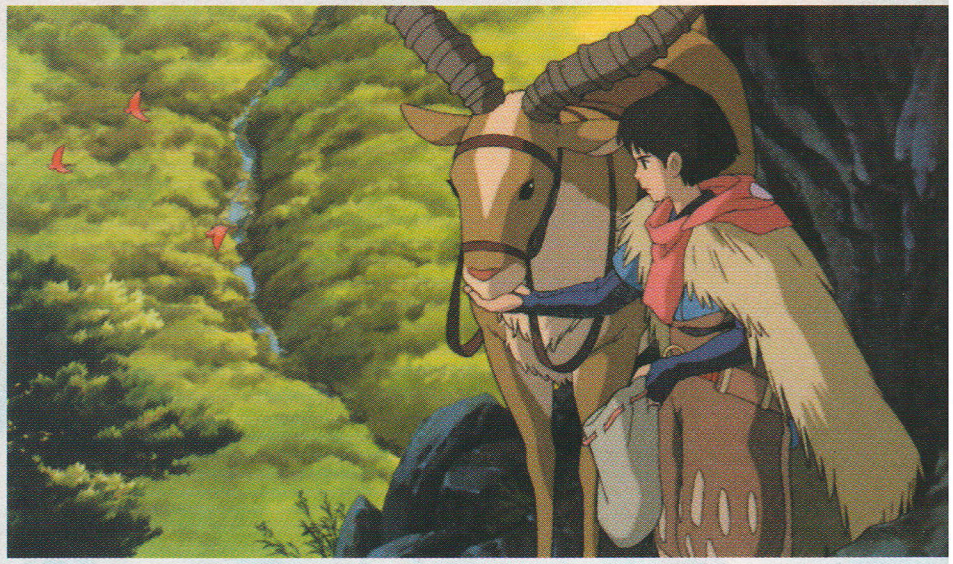
Princesa Mononoke
Como el tembloroso cordón de un lazo perfectamente dibujado
Tu corazón aletea a la luz de la luna
El perfil de tu maravilloso rostro
Es tan implacable como el filo de
Una espada recien afilada
Los únicos que conocen la verdad que encierra tu corazón
Escondida en el dolor y la ira
Son los espíritus
Los espíritus del bosque.

La Leyenda de Ashitaka
Una leyenda es como el viento que no se ve
Pero que mueve la hierba cuando la mece.
En las miserables casas de las montañas, donde la vida es dura
Las voces de los campesinos cuentan en voz baja la historia
Del joven Ashitaka que vive en la frontera,
Una historia que no puede leerse en los libros.
El caballeroso Ashitaka, el valiente Ashitaka
El que nunca renunció a su destino.
Ashitaka, el que amaba a su pueblo.
Ashitaka, el que amaba el bosque.
Ashitaka que lo veía todo a través de sus ojos claros y brillantes.
Una y otra vez, los campesinos cuentan
Esta historia a sus hijos.
Les repiten sin cesar,
Hijos, vivid como Ashitaka.

Lady Eboshi
Tu corazón es de acero y no temes a nada,
Tu voluntad es inquebrantable.
Tan gentil con los débiles,
Como despiadada con tus enemigos.
Tu cuello es pura nieve,
Y tus brazos juncos,
¡Tu fuerza es tu mayor virtud!
Has escogido tu camino sin dudas ni vacilaciones,
Y por ello te veneran tus seguidores.
Contemplas extasiada el infinito.
¿Es que puedes ver el futuro a través de tus ojos?
¿O acaso rememoras recuerdos infernales?

Princesa MONONOKE

もののけ姫



VISIONES

Yakul
Un animal de gran nobleza
El último vástago de una dinastía que muere
Tus patas no temen las pendientes abruptas
Corres por ellas como si volaras.
Mi viejo y querido amigo
Tu alma es sencilla y leal.
Tu pelo es suave y sedoso.
Tu mirada calida y vigilante.
¡Corramos juntos hasta los confines de la tierra!

Kodama
Apareciste bajo la tenue luz del bosque
O eso fue lo que creí
Porque en cuanto mis oídos escucharon
Tu risa tintineante y alocada
Volví a mirarte y de repente
Estabas allí,
Andando a mi lado.
¿O es que no has dejado de sonreir durante todo este tiempo
vagando por los confines de la oscuridad?
Si te hago una señal con la mano, te vuelves tímido y sales corriendo.
Si finjo que no te he visto te pegas a mis rodillas.
Queridos niños,
Vuestro bosque está repleto de maravillas.

tenido muy pocas veces la oportunidad de exponer su punto de vista. Pero en Princesa Mononoke, Miyazaki dota de una voz apasionada a los animales, y a la propia alma del bosque. La naturaleza no es solo un objeto de la película, ni siquiera el decorado principal, sino sobre todo un mundo vivo que cobra una presencia portentosa en forma de animales enormes. Miyazaki no se ha propuesto recrear un retrato excesivamente preciso del Japón medieval. Al contrario, quería describir los principios de un conflicto aparantemente insoluble entre el mundo natural y la civilización moderna e industrial, un conflicto que está muy lejos de haberse acabado en nuestro mundo. A lo largo de la película, Miyazaki resiste la tentación de crear los típicos villanos, o unos héroes perfectos. Para él, los malos los hombres que contaminan el ambiente- no lo son nunca tanto, más bien intentan sobrevivi en un mundo que les ha empujado hasta límite. San y los dioses del bosque tamp son totalmente generosos y nobles, y su larga e infructuosa batalla contra los humanos ha acabado endureciendo sus corazones, agudizando su cólera y afectando la tradicional unión entre ellos pesar de todo, la interacción entre los do mundos, conseguida con un tremendo esfuerzo, crea la sensación de que algo mágico ha ocurrido.

DECLARACIONES DE HAYAO MIYAZAKI SOBRE EL FILM

Esta película tiene muy poco que ver con los habituales samurais, los nobles feudales y los campesinos que suelen aparecer en las películas de época japonesas. Los pocos que aparecen aquí lo hacen además en papeles muy secundarios. Los grandes protagonistas de esta película son los violentos dioses del bosque y hombres que rara vez aparecen en el escenario de la Historia. Entre ellos están los miembros del clan Tatara, compuesto de fundidores de hierro, artesanos, campesinos, herreros, mineros, fabricantes de carbón y conductores de caballos y bueyes. Suelen llevar armas y tienen sus propias asociaciones de trabajadores, sus gremios de artesanos.

Los violentos dioses del bosque que se enfrentan a los humanos tienen la forma de lobos, jabalies y monos. El Dios Ciervo en torno al cual gira la historia es una criatura imaginaria con un rostro humano, cuerpo de un animal y cuernos de madera. El protagonista masculino es un descendiente de la tribu Emishi, que cayó derrotada ante los Yamato, dominadores de Japón y desaparecidos en tiempos antiguos. La chica se parece a una escultura de barro del periodo Jomon, la era pre-agrícola japonesa, que duró más o menos hasta año 80 a.C.

El principial escenario de la historia es profundo bosque de los dioses, en el qu no pueden entrar los seres humanos, y fraguas de fundición de hierro del clan Tatara, muy parecidas a una fortaleza. Los castillos, las ciudades y los pueblo arroceros constituyen el típico escenari de las películas de época, pero aquí sól configuran un fondo muy lejano. Lo qu se ha intentado en cambio es recrear la atmósfera de Japón en una época de bosques espesos, población escasa, sin protección contra el mar... una época e la que la naturaleza aún era virgen, con sus montañas lejanas, sus valles solitar y limpios, con arroyos claros, estrecho caminos de tierra y una prodigiosa profusión de pájaros, animales e insect Utilizamos estos decorados para evitar convencionalismo, las ideas

preconcebidas y los prejuicios de la típica película de época, así como para sentirnos más libres a la hora de describir a nuestros personajes. Según unos estudios de historia, antropología y arqueología realizados hace poco tiempo, Japón tiene una historia muchos más rica y diversa de la que se suele conocer. La pobreza de la imaginación en nuestras películas de época se debe en gran parte a la influencia de unos guiones plagados de tópicos.
El Japón de la era Muromachi (1392-1573), época en la que se desarrolla la historia, era un mundo dominado por el caos y los cambios bruscos. La era anterior, la de los Nambokucho (1336-1392) estuvo marcada por la existencia de dos cortes imperiales que se disputaban la supremacía. Era una epoca de acción, de bandidos, de nuevas formas de arte y de rebeldía contra el orden establecido. Entonces se fundó el Japón que conocemos hoy en día. Era muy diferente de la era Sengoku (1482-1558), cuando los ejércitos profesionales dirigían guerras organizadas, y de la era Kamakura (1185-1336), cuando los potentes samurais luchaban por dominar el país.
Fue un periodo mucho más fluido, en el que no había distinciones entre campesinos y samurais, en el que las mujeres gozaban de mayor libertad, como se puede ver en las shokuninzukushie, estampas que muestran a las mujeres de aquel entonces trabajando en algunos talleres. En aquella época, la frontera entre la vida y la muerte estaba mucho más clara. La gente vivía, amaba, odiaba, trabajaba y moría sin el peso de la ambigüedad que notamos hoy en día.

Eso es lo que me llevó a hacer esta película justo cuando nos adentramos en los años caóticos que preceden al siglo XXI. No es que intentemos solucionar los problemas del mundo con esta película. La guerra entre los violentos dioses del bosque y la humanidad no puede tener un final feliz. Pero incluso en un clima de odio y de masacres, la vida sigue mereciendo la pena. Siguen existiendo encuentros bonitos y sentimientos conmovedores.
Por supuesto que hemos descrito el odio en la película, pero sólo para mostrar que hay cosas mucho más importantes. Contamos una maldición, pero sólo para mostrar la alegría de la liberación. Y lo más importante es que mostramos como un chico y una chica llegan a entenderse y cómo la muchacha abre su corazón al chico. Al final, ella le dice a él (notese que en el doblaje al castellano han variado un poco esto) "Te quiero, Ashitaka, pero no puedo perdonar a los seres humanos". El chico le sonrie y contesta: "Está bien. Vivamos todos en paz".
Esta escena es un claro ejemplo del tipo de película que intentamos hacer.

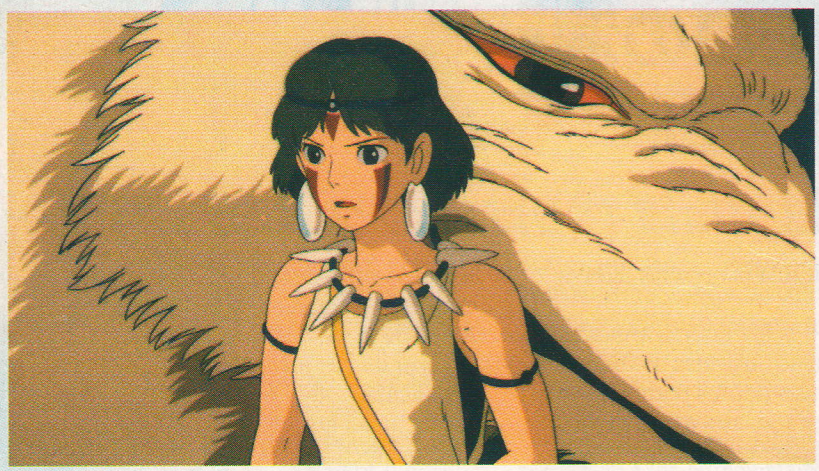
EL MUNDO DE MONONOKE HIME (CONTEXTO HISTÓRICO)

La leyenda de la Princesa Mononoke empieza durante la era Muromachi de Japón (1392-1573). Según afirma Hayao Miyazaki, no era muy diferente a la nuestra. Los historiadores dicen que fue una era conflictiva en la que los seres humanos y la naturaleza se enfrentaban con la aparición de la Era del Hierro. Por primera vez, el equilibrio que existía entre los seres humanos y el bosque cambió de forma radical. Había que talar los árboles para alimentar los gigantescos hornos metalúrgicos.
Pero también quedan muchas pruebas de que la época de la Princesa Mononoke fue un momento muy interesante de la historia de Japón, ya que se produjeron grandes avances. Las mujeres adquirieron una mayor libertad, y la rígida estructura de clases todavía no había hecho mella en ese país. Los inventos y la creación artística se multiplicaron. Las mitologías animistas se mezclaban con las nuevas ideas.
También vieron la luz nuevas armas: los "cañones de mano" o armas de fuego, fueron importadas por los portugueses en 1543. Y la guerra se convirtió en una forma habitual para resolver los conflictos.
A pesar de que Hayao Miyazaki describe esta época absolutamente única en la historia de Japón, también aporta su desbordante imaginación, creando un mundo mítico absolutamente desconocido. El mundo de Mononoke está repleto de personajes excéntricos, leprosos y prostitutas, y de todos aquellos que viven al margen de la sociedad, en el límite de lo salvaje.
A pesar de que los malos más famosos de la película, Lady Eboshi y su clan de los Tatara, talan los árboles y contaminan los rios, también son outsiders que intentan sobrevivir en un entorno caótico y hostil. Miyazaki expresa su simpatía por la dureza de sus vidas, por su deseo tan humano de lograr un poco de seguridad y

solidaridad. Según Miyazaki, los Tatara son buena gente que intenta sobrevivir, lo mismo que harán sus descendientes después de la Segunda Guerra Mundial y que terminaron por construir la segunda economía del mundo a costa de la destrucción del medioambiente.
Y también están las criaturas mitológicas. Los dioses con forma de animal de Miyazaki no forman parte de ninguna tradición en particular sino que surgen directamente de sus propios sueños y visiones. No son criaturas amables y sofisticadas sino más bien primitivas: Moro, la esencia de la astucia del lobo, con una capacidad innata para la caza; el Dios Demonio, que caracteriza a la perfección el instinto de supervivencia del jabalí. Tampoco son antropomórficos. A pesar de que hablan entre ellos y también con los seres humanos como lo hacen los animales animados, Miyazaki les otorga una cualidad resplandeciente e hipnótica que sugiere la existencia de una comunicación telepática entre ellos. No hay que olvidar que tampoco son todopoderosos. De hechos, se sienten "perdidos", como si fueran los últimos pobladores de un bosque destinado a desaparecer.
¿Y qué ocurre con el mundo de la Princesa Mononoke? Miyazaki termina su película con un toque de ambigüeda A pesar de que los Tatara intentarán viv en armonía con el nuevo bosque que ha sido regerado, eso no significa que la batalla haya terminado.

LA INFLUENCIA DE MIYAZAKI SOBRE LOS REALIZADORES NORTEAMERICANOS

A pesar de no ser muy conocido en Estados Unidos, el trabajo de Hayao Miyazaki ha ejercido una enorme influencia en los animadores norteamericanos, sobre todo en los realizadores que han creado las películas de animación más sofisticadas.
John Lasseter, director de los largometrajes animados "Toy Story" y "Bichos" así como de la secuela "Toy Story 2" afirma: "La animación japonesa tiene un estilo único con personajes muy



imaginativos, una acción trepidante y unos magníficos efectos visuales.
Durante mi carrera me he inspirado en la animación japonesa, pero sobre todo por las películas de Hayao Miyazaki. El trabajo del Sr. Miyazaki supera las limitaciones culturales, por encima de los países y de las lenguas. Su estilo brillante entretiene y cautiva a públicos de todo el mundo".
Lasseter sigue diciendo: "En Pixar, cuando tenemos un problemo y no podemos resolverlo, solemos ver una películas del Sr. Miyazaki para inspirarnos. ¡Y siempre funciona! Toy Story 1 y 2 y Bichos tienen una gran deuda de gratitud con las películas del Sr. Miyazaki.
El trabajo del Sr. Miyazaki fue el mejor instrumento de aprendizaje que tuve durante mi formación como director. No pasa ni un solo día sin que no utilice las herramientas que aprendí estudiando sus películas. Aporta corazón y personalidad, sabe matizar y poner en escena el humor y la acción con gran exactitud, sin olvidar la sencillez y la belleza de los efectos y por encima de todo la imaginación. La obra que corona la carrera del Sr. Miyazaki es Princesa Mononoke. Estamos sin duda ante una obra de arte. La película consigue elevar el arte de la animación a nuevas cimas. Es una fábula épica con personajes complejos en un mundo que no se parece a nada de lo que se ha hecho hasta ahora. Estoy deseando que Princesa Mononoke se estrene en Estados Unidos. De esta forma, el público podrá conocer a Miyazaki".
Tal y como afirmó recientemente Michael O. Johnson, Presidente de Buenavista Entertainment: " Dentro de Disney hay muchos animadores que están entusiasmados con nuestra colaboración con Miyazaki, por que además son grandes fans del realizador japonés".
Entre ellos están Barry Cook y Tony Bancroft, directores de "Mulan" de Disney, que han afirmado: "Para nosot Miyazaki es como un dios". Entre los fans de Miyazaki también están Gary Trousdale y Kirk Wise, directores de "L Bella y la Bestia" y "El Jorobado de NotreDame", y Glen Keane, supervis de animación de Disney para los personajes de Ariel, La Bestia, Pocahontas, Aladdin y Tarzán. Paul Di escritor y productor de un sinfín de trabajos de animación entre los que se encuentran las series de: "Batman" y "Superman" para la televisión, coment que Miyazaki es un "realizador que vá más allá de la acción real y de la animación".
Debido a este estilo tan personal que le caracteriza, la influencia de Miyazaki n se limita a la animación. El desapareci maestro del cine japonés Akira Kurosa que la película de Miyazaki, "Mi vecin Totoro" estaba en la lista de sus 100 películas favoritas. Kurosawa lo explic así: "Es anime, pero me llegó al alma" Guillermo del Toro, director de las películas fantásticas "Chronos" y "Mimic" confiesa que es "un adicto impenitente a todas las películas de Miyazaki". Tsui Hark, de Hong Kong, director de varias películas protagonizadas por Jackie Chan, afirm que las películas de Miyazaki "nos devuelven todos esos maravillosos recuerdos y sueños que habíamos perdido".
Rick Sternback, asesor técnico e ilustrador de varios episodios de la ser de TV "Star Treck" tomó el nombre de las "Nausicas" de la heroína que Miyazaki realizó en 1984 para incorporarlo en "Star Treck: La Nueva Generación".

UTILIZACIÓN EN PRIMICIA DEL ORDENADOR POR HAYAO MIYAZAKI

Princesa Mononoke no sólo se distingue por la fuerza y profundidad de su historia sino también porque presenta una realidad sobrecogedoramente visceral caracterizada por los movimientos fluidos de sus personajes y por el dinamismo de sus escenas que van más allá de la animación y de la acción real. Hayao Miyazaki intenta evitar la delicada redondez de la mayoría de las películas de animación y crea un mundo imaginativamente naturalista en el que los animales, las montañas, los lagos y las praderas ofrecen una estética asombrosa y que en muchas ocasiones supera todo lo que pueda imaginar la mente humana.

Para conseguir este aspecto, Miyazaki utilizó tanto las viñetas tradicionales pintadas a mano por las que es conocido como la animación generada por ordenador. Es la primera vez que este cineasta ha utilizado de forma tan amplia la tecnología digital aportando una interesante renovación visual de su trabajo. Al colaborar estrechamente con Yoshinori Sugano, jefe del Departamento de CG del Studio Ghibli, el realizador utilizó ordenadores para crear secuencias en tres dimensiones como por ejemplo aquellas en las que zarcillos en forma de serpientes emergen del Dios Demonio y otras en las que se relatan los grandiosos viajes del Gigante Sonámbulo.

Miyazaki quería integrar íntimamente estas secuencias de alta tecnología con sus viñetas dibujadas a mano para que sus personajes tuvieran una apariencia casi humana. Esto necesitó de la creación de un nuevo software que pudiera emular la densidad de los esmaltes, las líneas angulosas de los contornos y otras características de la animación tradicional. Tal y como explica Sugano: "Lo que queríamos era aprovechar las cualidades del diseño por ordenador sin perder este toque tan especial que tienen los dibujos pintados a mano. De esta forma, el abanico de formas de expresión se multiplica".

Los realizadores de Princesa Mononoke utilizaron diferentes técnicas de animación para crear imágenes que no parecieran salidas del ordenador y que se describen con más detalle a continuación:

MAPPING

Tal y como explica Sugano: "En primer lugar, creamos en el ordenador una topografía tridimensional dentro de un marco. Después, unimos un fondo dibujado a la topografía. Después de eso, pegamos una viñeta con dibujos de personas y árboles sobre una hoja y colocamos la hoja entre la cámaray el dibujo del fondo. Al mover la cámara creamos la ilusión de un decorado cambiante. A este proceso se le denomina mapping.

MORPHING

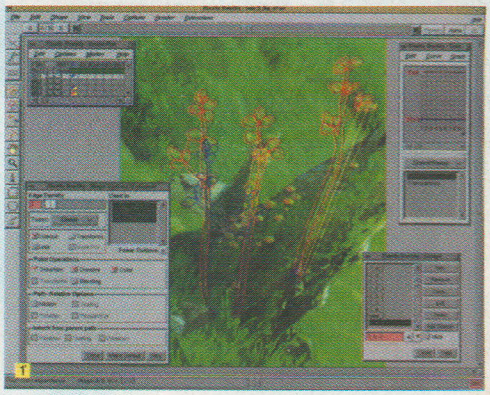
Morphing es otra forma de mostrar movimiento durante un lapso de tiempo modificando o "morfeando" una imagen que ya existe en el ordenador. Un ejemplo de morphing en Princesa Mononoke es la escena en la que el cadáver del Dios Demonio se va descomponiendo trozo a trozo ante la mirada del cámara. Mientras que la carne se desintegra y el cuerpo se va hundiendo la naturaleza intrínseca del objeto cambia. Otro ejemplo son las plantas jóvenes que crecen de forma instantánea y que florecen en presencia del Dios Ciervo.

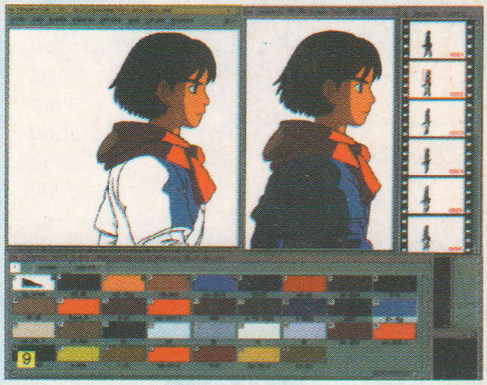
COMPOSICION DIGITAL

Tal y como explica el Jefe del Departamento de Cámaras Atsushi Okui: "El Sr. Miyazaki no paraba de preguntarnos si podíamos hacer esto o aquello, así que terminamos creando nuevas técnicas. Un buen ejemplo es el humo negro que sobrevuela las escenas de incendios y de batallas. En el proceso de revelado la película potencia los colores brillantes, así que no se pueden añadir exposiciones múltiples de humo negro en el fondo una vez que se ha realizado la fotografía. La única alternativa que nos quedaba era cepillar los elementos o realizar viñetas en la fase de postproducción. Pero lo que hicimos es rodar humo blanco y después componerlo de forma digital utilizando un negativo por detrás. Creo que hemos creado un humo negro que tiene un nivel de realismo que jamás se había visto en la pantalla".

PINTURA DIGITAL

La pintura digital es el procedimiento en el que se aplica color a las imágenes animadas con ayuda de un ordenador. La ventaja de la pintura digital es que el artista puede escoger entre 16,7 millones de tonos diferentes, lo que es prácticamente ilimitado. A pesar de que se ha convertido en una forma de expresión artística en sí misma, Hayao Miyazaki quería que la pintura digital de Princesa Mononoke representará un desafío en su aspecto y en lo que transmite la animación digital. Lo que quería literalmente es que sus imágenes digitales parecieran pintadas. Así que los pintores digitales tuvieron que utilizar su tecnología para realizar figuras humanas que fueran lo más vívidas posibles, y de esa forma atenuar la rigidez que suele caracterizar a la pintura digital. Tal y como dice Hiroaki Ishii, jefe del equipo de pintores digitales de Princesa Mononoke: "La pintura digital es muy útil y ha dado origen a nuevas formas de expresión. Pero espero que a medida que vayamos perfeccionando la tecnología digital, no perdamos la belleza de la animación realizada a mano. Todo depende de que sepamos utilizar adecuadamente la tecnología".

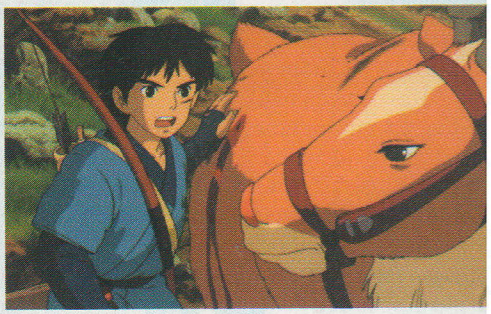


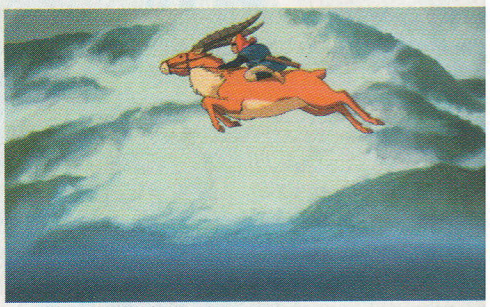


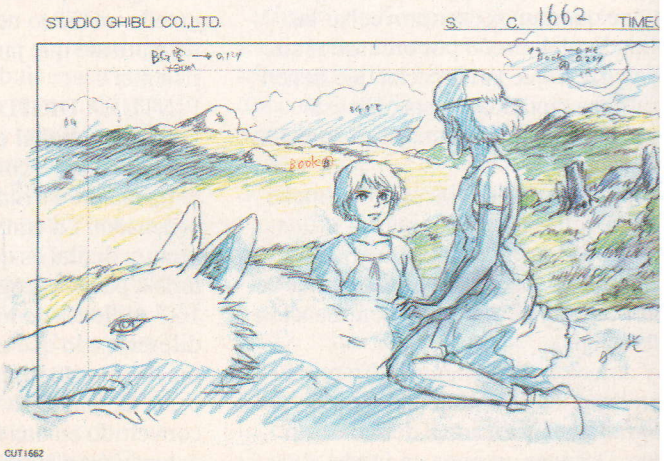
SOBRE EL STUDIO GHIBLI

Studio Ghibli fue fundado por Hayao Miyazaki e Isao Takahata para crear una nueva generación de trabajos animados que superarían los límites tradicionales de la animación. La palabra "Ghibli" hace referencia a un viento cálido del desierto que sopla en el Sahara. Miyazaki anunció su nuevo estudio con el siguiente eslogan: "¡Hagamos que un nuevo viento cálido recorra el mundo de la animación

japonesa!".
Studio Ghibli marcó un hito en Japón, convirtiendose en el primer estudio de animación que se consagraba sobre todo en los largometrajes, dejando en un segundo plano el floreciente mercado televisivo. Miyazaki y Takahata se dieron cuenta que la estructura existente no podía producir largometrajes de animación de gran calidad, películas más profundas que supieran ahondar en el alma humana.
A pesar de que la primera película de Hayao Miyazaki fue "Nausicaa en el Valle del Viento", que fue vista por más de un millon de espectadores japones, la primera película del Studio Ghibli fue "Laputa, un castillo en el cielo", en 1986. Los siguientes proyectos del Studio Ghibli: "Mi vecino Totoro", dirigida por Miyazaki, y "La Tumba de las Luciérnagas", de Takahata, realizados de forma simultanea, necesitaron un gigantesco esfuerzo de organización. Ambas se ganaron el favor de la crítica, pero fue "Mi Vecino Totoro" la que conquisto el corazón del público. A este éxito le siguió "Kiki's Delivery Service".
A principios de los 90, Studio Ghibli sufrió una profunda reestructuración, para dotarlo de un ambiente en el que los trabajadores se sintieran completamente a gusto, lo que de nuevo marco un hito en la historia del cine. Por primera vez se contrataba a los animadores no para cada proyecto, sino que eran empleados fijos del Studio que recibían salarios anuales y un extenso programa de formación. El Studio también anunció que se haría todo lo posible por encontrar y formar nuevos talentos con el fin de renovar constantemente la creatividad del Studio. Después del estreno de "Omoide Poroporo", Miyazaki propuso al Studio Ghibli que construyeran unas nuevas instalaciones dotadas con la tecnología más avanzada. Miyazaki, un verdadero hombre del Renacimiento, se encargó personalmente del diseño y supervisó su construcción mientras dirigía "PorcoRosso".
En 1993 Ghibli produjo su primer largometraje animado para la TV, "Umi ga kikoeru", dirigido por Tomomitsu Mochizuki. A este primer trabajo le siguieron "Ponpoko", de Takahata, y "Mimi o Sumaseba", de Yoshifumi Kondo, antes de que Studio Ghibli se embarcara en su decima película: "Mononoke Hime".







CLOVER

Si tu encuentras un trebol de cuatro hojas, te traerá la felicidad.. Pero no le digas a nadie donde florece esa maravillosa flor, o cuantas hojas crecen de su tallo.
El trebol de cuatro hojas.
Sólo deseo la felicidad sabiendo que nunca podré ser tuya para compartirla.

Podríamos definirla como la única serie ciberpunk que han realizado las Clamp. Fue publicada por primera vez en la editorial Kodansha , en la revista Amie. Ya sabéis que en japón se hace eso casi siempre. Primero se empieza a publicar en una revista y luego dependiendo del éxito que alcance, se saca el manga, los ovas etc.
Es diferente a todo lo que suelen hacer las Clamp. Se sale de todo, de sus argumentos retorcidos sobre el destino del mundo y de las personas, de los típicos argumentos de magical girls, de todo, es distinto.
El comic está maravillosamente dibujado por Mokona Apapa, y el guión de la historia es obra como de costumbre de Nanase Ohkawa.
Por el momento sólo han salido a la venta tres volúmenes, pero no se descarta la posibilidad de que sigan sacando otros.
Los personajes principales de Clover son:
KAZUHIKO FAYE RYUU:
Es uno de los dos protagonistas principales. Perteneció durante un tiempo a la armada. Sabe bastante de artes marciales. Kou le pide que le haga un favor. Al principio, el no quiere, pero después siente que debe hacerlo porque la debe un favor.

SUU:
Es la persona que debe llevar Kazuhiko como el favor que Kou le ha pedido. Suu es una muchachita con muchos secretos, muy tranquila y reposada. Ella es un trébol de cuatro hojas y no le está permitido el contacto con el mundo exterior. Es muy pequeña y tiene el pelo casi blanco, es muy pálida.. Su nombre significa cuatro en el idioma chino.
KOU:
Es una mujer madura que pertenece al ejercito. Es un genio y una gran amiga de Kazuhiko. Es la que le pide el favor de que transporte a Suu.
LAN:
Es un buen amigo de Kazuhiko. Es muy joven y cuida de el Gingetsu. Lan es un trébol de tres hojas y es el primero en darse cuenta de el verdadero secreto de SUU. Ayuda a Suu y a Kazuhiko en su viaje hacia el reino de las hadas.
GINGETSU:
Es un amigo de Kazuhiko desde que estaban en el ejército. Ha oído hablar del trébol, y no duda en ayudar a Suu y Kazuhiko en su largo viaje.
ORUHA:
Era la novia de Kazuhiko. Era una cantante que llamaba mucho la atención de Suu. Muere antes de que el manga comience. Es un trébol de una hoja.
CLOVER (trébol) es un proyecto que se hizo en donde se escogieron a una serie de niños con poderes especiales. Según la cantidad de poderes, los niños eran divididos en grupos. Los menos poderosos eran los "tréboles de una hoja" y los más poderosos eran "tréboles de cuatro hojas".

La historia de Clover comienza cuando Kou, una "hechicera" perteneciente al ejército, le pide a Kazuhiko, ex combatiente que perteneció a la armada pero se retiró que le haga el favor de traer a una chica llamada Suu al parque de las hadas. Al principio, Kazuhiko no quiere aceptar la misión, pero después dice que si. Durante el viaje al parque, los atacan muchas armadas militares que quieren a la chica, pero logran salir airosos de todos. Es entonces, cuando Kazuhiko se entera de que Suu es "un trébol de cuatro hojas" perteneciente al proyecto CLOVER. Había tres tréboles de tres hojas, pero uno murió. Suu era le única considerada trébol de cuatro hojas, y fue guardada por el momento. Los dos tréboles de tres hojas eran muy poderosos y la única manera de vencerlos era con el poder de los cinco brujos. El trébol de cuatro hojas era tan poderoso que nadie podía vencerlo. Las armadas militares creen que el denominado trébol de cuatro hojas perteneció durante un tiempo a alguien y que con el, ese alguien podría conquistar el mundo. Por eso, Suu estaba encerrada y sola y no se la permite tener contacto con el mundo exterior.
Al final, Kazuhiko trae a Suu al parque tal y como lo acordó.
Suu quería su felicidad y por fin la había encontrado, sin embargo, cuando están en el parque de las hadas, son atacados por los militares y el parque entero es quemado con Suu.

Mae Fernández

COWBOY BEBOP

カウボーイビバップ
COWBOY BEBOP

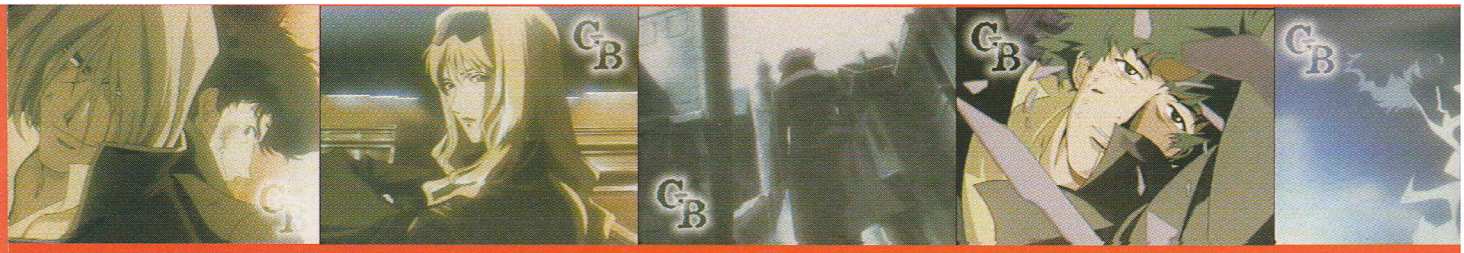
¿COMO UNA SERIE, CON LOS CONTENIDOS MÁS TRILLADOS EN LA HISTORIA DEL ANIME, CON UNA ESTRUCTURA TÍPICA, PUEDE CONVERTIRSE EN ALGO TAN CARACTERÍSTICO, PERSONAL Y ORIGINAL? LA RESPUESTA LA TIENES CERCA DE TÍ: COWBOY BEBOP ES LA ANIMACIÓN MÁS VENDIDA EN ESPAÑA...

Me gustaría comenzar este artículo con la introducción oficial del anime:
"Once upon a time, in New York City in 1941... at this club open to all comers to play, night after night,
At a club named *"Minston's Play House"* in Harlem, they play jazz sessions competing with each other. Young jazz men with a new sense are gathering. At last they created a new genre itself. They are sick and tired of the conventional fixed style jazz. They're eager to play jazz more freely as they wish then... in 2071 in the universe... The bounty hunters, who are gathering in the spaceship "BEBOP", will play freely without fear of risky things. they must create new dreams and films by breaking traditional styles. The The work, which becomes a new genre itself, will be called... *"COWBOY BEBOP"*
3..2..1... LET'S JAM!"

hacer algo original de esa manera, la serie sí lo consigue. Y lo hace con creces. Vayamos viéndolo poco a poco.
En el 2071, la humanidad ha hecho posible los viajes por todo el Sistema Solar a través de una nueva tecnología de "Puentes espaciales". El puente PDS hace posible los viajes a cualquier lugar del Sistema Solar en muy poco tiempo utilizando el hiperespacio. Sin embargo, a pesar de los avances, la Tierra se encuentra casi en ruinas tras un accidente causado por el primer puente PDS en su fase de desarrollo. Por un error de calculo, uno de los extremos del puente se abrió en el centro de la Luna, dejando un gran agujero en ella y enviando toda esa masa sobrante sobre la Tierra, lo que provoco, como si hubiera caido un gran meteorito, el caos sobre nuestro planeta. Además, la radiación provocada por el hiperespacio, similar a la nuclear, hace

He preferido dejarlo en Inglés, porque tiene un estilo algo especial, ese estilo que sólo saben poner los japoneses en sus intros en inglés.
Pues como veis, Cowboy bebop es uno de los mejunjes más extraños que a priori nos podemos encontrar en el mundo del manga y el anime. ¿Música Jazz mezclada con cazarecompensas, ambiente vaquero en una nave espacial, un nuevo estilo llamado "Cowboy Bebop"? Sí, la verdad es que suena un poco raro. Algo así como si esas idas de olla que nos dan cuando estamos secos de ideas y, para ser originales, mezclamos lo más variopinto en busca de "algo" que se salga de la norma.
Pero es que sí, Cowboy Bebop es algo así, con la única variante que, al contrario de cómo nos suele suceder, es decir, que siempre la jorobamos cuando intentamos

muy difíciles las cosas para los pocos supervivientes, por lo que estos han preferido emigrar fuera del planeta natal. En este universo, Cowboy Bebop nos narrará las aventuras de un aventurero cazarecompensas, Spike Spiegel, un cowboy espacial, y su grupo de compañeros: Jet Black, Faye Valentine, Ed y Ein (después repasaremos a cada uno). Recorren todo el sistema solar en busca de foragidos a quien capturar ya que, como cazarecompensas, viven de ello. Su hogar es la nave de Spike, la Cowboy Bebop, aunque a causa de su trabajo tienen que recorrer los más variopintos lugares. El sistema solar colonizado se ha convertido en una extraña combinación de pasado, presente y futuro donde conviven gigantescas naves espaciales y casinos interestelares junto a sombreros de época y semáforos.



Lo iremos viendo capítulo a capítulo. La serie tiene una estructura autoconclusiva, es decir, que dentro del contexto general de la historia, cada episodio nos cuenta una historia diferente, que viene a ser la mayoría de las veces la captura de un foragido distinto cada vez. En cada nueva captura, nuevos personajes aparecen y se nos presentan nuevos lugares del Sistema Solar.

¿Cómo son los protagonistas de Cowboy Bebop?

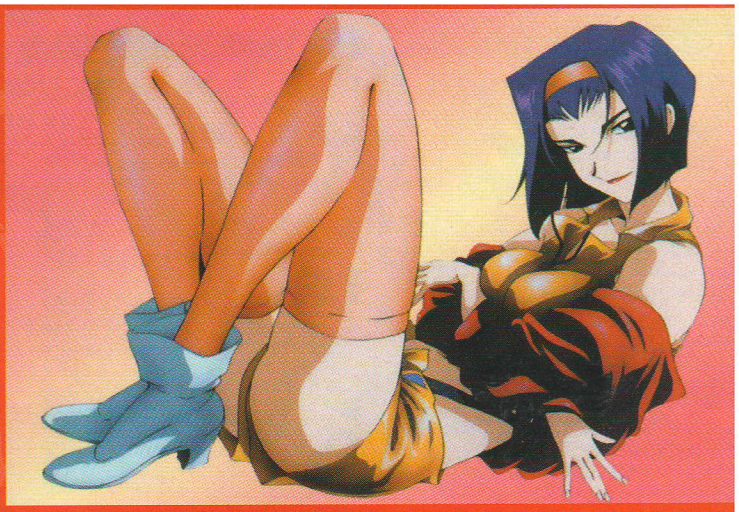
· Spike Spiegel: El prota, pero… ¿puede tener un protagonista ese aspecto? (como me gustan las preguntas): pelo a los 70, cara y pose de pasar de todo, al mismo tiempo que una chulería que tira de espaldas… Vamos, algo así como una mezcla entre Lupin y Ryo Saeba (City Hunter). Que no nos despiste su apariencia, Spike es extremadamente bueno en su trabajo. La verdadera señal de ello es que practica artes marciales, y lo hace muy bien. Su técnica es el Jeet Kune Do, la creada por Bruce Lee, y los animadores la han sabido trasladar muy bien a la animación. Eso hace que las escenas de lucha cuerpo a cuerpo sean una maravilla, con un tratamiento de la escena cercano al cinematográfico. En ocasiones recuerda incluso a John Woo. Es el típico heroe-antiheroe, haciendo siempre el imbecil por ahí salvo cuando realmente no necesita serlo. Sin embargo, y aunque parezca que todo le resbala, tiene un misterioso pasado que constantemente le viene a la cabeza. Formaba parte de la mafia china de l Dragones Rojos, y de entonces le vie las figuras de dos personajes: Julia y Vicious…

Su caza personal es el SwordFish II, color rosa. Es bastante antigua y… ¿ Pero a Spike le sirve más que perfectamente para sus propósitos. T un cañon ametrallador y un lanzador descargas eléctricas. Tiene 27 años (c lo diría).

· Faye Valentine: Si Spike es el lider masculino de la nave, entonces Fay e definitivamente la lider femenina de Cowboy Bebop. Es Fría, impasible (mayoría de las veces), y es todo lo

EL MANGA

Del manga existen dos versiones, una simultanea y otra posterior al anime, pero en ningún caso independientes. Es decir, que la serie no está basada en ningún manga como suele ser habitual en las grandes series de animación, sino que una se ha ido realizando al mismo tiempo que el desarrollo del anime y la otra, tras el éxito en pantalla. Sólo comentar que la segunda es mucho más parecida en desarrollo y calidad de personajes a la primera, pero que en cierta manera se complementan la una a la otra. Al fin incondicional no debería faltarle ninguna, aunque no es un manga precisamente fácil de conseguir...



temeraria que pueda ser si eso significa que va a poder atrapar a un forajido la primera. Por que Faye también es una cazarecompensas, competitiva y voraz, incluso ha tenido que competir con Spike en ocasiones. Siempre está preparada. Tiene un intercomunicador multiusos y multitud de gadgets escondidos entre sus joyas que la ayudan siempre a salir de las más difíciles situaciones. Como en el caso de Spike, mucho del pasado de Faye es oscuro y misterioso, pero aparentemente una gran deuda es la causante de que se haya convertido en cazarecompensas. Aparenta menos edad de la que tiene, gracias a algún tipo de cryo-sustancia. Y es que en el mundo moderno habrá cosas muy utiles… Su habilidad con las armas es increible, pero es conocida sobre todo por su genialidad en el poker. Su nave es la RedTail, más ligera y maniobrable que la de Spike. Odia a Ein, la mascota del grupo, y come un montón. Si la contemplamos friamente podríamos decir que es una aprovechada…

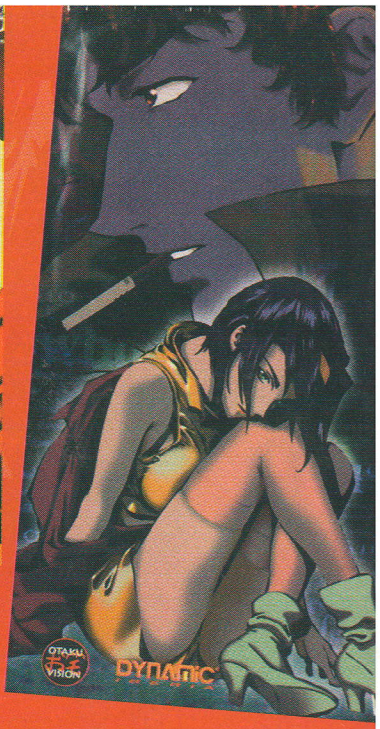
· Jet Black: Es la única persona en la que Spike confía. Es su compañero cazarrecompensas, y el piloto de la Bebop. Fue agente de la ISSP (la fuerza policial del espacio), y suele utilizar sus contactos con la policia. Tiene un brazo cibernético y un implante en el ojo derecho. ¿Cómo los perdio? Nadie lo sabe. También es el cocinero de la nave, y quien suele sacar de apuros a Spike en los momentos más difíciles. La nave realmente le pertenece. También tiene un pequeño "utilitario", la Hammerhead, que si bien no tiene armas, si tiene un brazo mecánico increiblemente fuerte.

· Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky 4th, mas conocida como ED: Es una niña genio, que se define a sí misma de forma orgullosa como hacker. Vivía en la Tierra antes de unirse a la tripulación del Bebop, sóla y por sí misma, en una zona abandonada, llena de ordenadores personales a su disposición. Los usa para tomar el control de los ordenadores de otras personas o incluso de naves espaciales. Puede entrar en cualquier ordenador, y a menudo usa su nombre de guerra "Radical Edward". Es una fan del Bebop, ya que lo seguía desde la Tierra, y digamos que "los obliga" a tomarla e incorporarla a la tripulación.

· EIN: Es un pequeño Corgi Gales con una inteligencia extrema resultado de un experimento científico. Tras una aventura donde Ein era el centro de una transación de contrabando, el perro se queda en la Bebop por decisión propia. Es el mejor amigo de Ed, y se lleva a matar con Faye (muy graciosa la escena en la que Faye empieza a comerse la comida para perro delante de él…)

· Julia: Este personaje pertenece al pasado de Spike, y no se sabe demasiado de él. Si hacemos conjeturas, probablemente sea el amor de Spike en el futuro, y también la razón por la que abandonó los Dragones Rojos…

· Vicious: El gran amigo del pasado de Spike, y su mayor



enemigo. Al parecer, se enamoró también de Julia. Fue su compañero en la Mafia China, y quiere matarlo…

Como vemos tras estudiar los personajes, la serie atrae muchísimo. Y es que se ha logrado hacer algo muy original con elementos y tramas más o menos típicas del mundo del anime.

Además, Cowboy Bebop no ha sido una serie que haya alcanzado el éxito fácilmente. Al principio, el director, Shinichiro Watanabe, escribio 26 episodios de la serie y los presento a una cadena de TV. Era principios del 98, una mala época para la animación en Japón desde que el verano anterior algunos niños armados con cuchillos y bajo la influencia (o al menos se llegó a esa conclusión) de las series de TV (anime y no anime) mataran a una profesora de Instituto que, además, estaba embarazada. Esto conmovió a la opinión pública en Japón, que pidio a las cadenas que rebajasen el nivel de violencia de sus programas. Además, Watanabe presentó su anime en TV Tokyo. Esta cadena es muy sensible a la opinión pública, ya que fue quien sufrió el suceso de las epilepsias con Pokémon, y argumentó que la serie tenía un alto contenido de violencia y chicas sexy. Al final, la TV Tokyo no aceptó los 26 episodios, pero si 12. Además censurarían los capítulos cortando algunas escenas. Sin censura, no podrían emitir la serie. Y así, Cowboy Bebop fue emitida de Abril a Junio del 98 en TV Tokyo. Nada más empezar, se hizo muy famosa por su excelente calidad, su impresionante música y por su originalidad. A causa de ello la Sunrise empezó a buscar formas donde poder publicar CB en su totalidad, sin censura. Primero, decidió publicarla al mercado de vídeo, como si de un OVA se tratase. Después firmaron un contrato con el canal WowWow, que la emitió desde Octubre del 98 hasta Abril del 99 sin ninguna censura. Y un éxito increible ha confirmado que la serie merecía la pena.

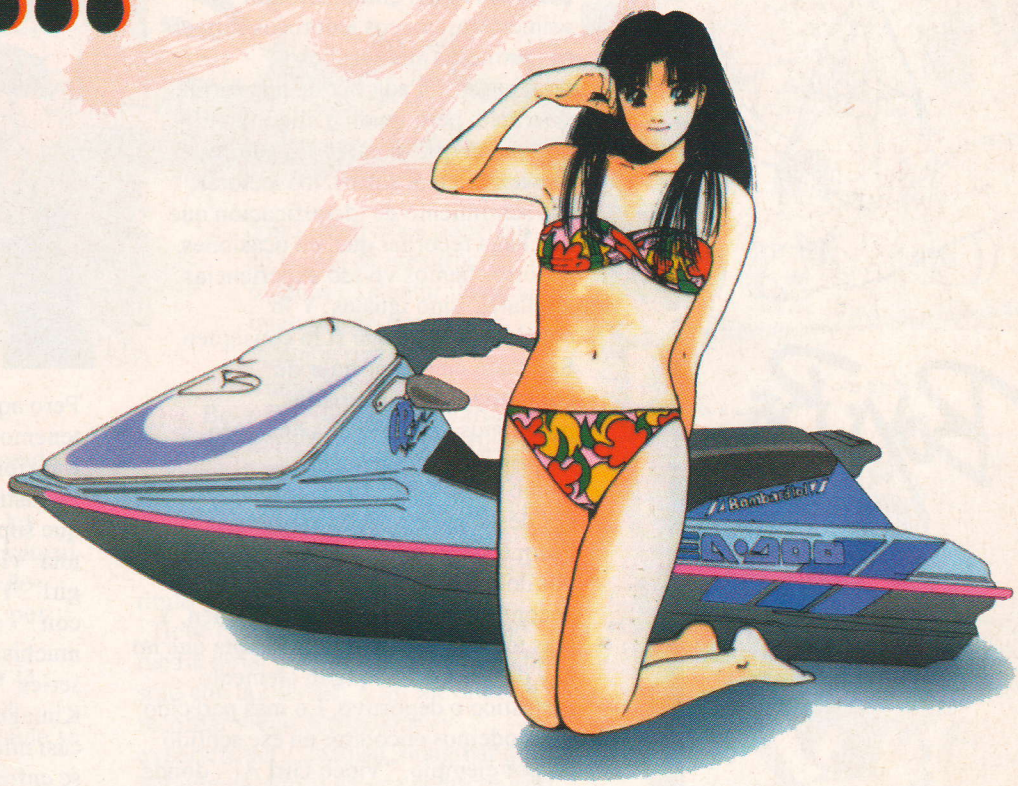
La música es de la conocida Yohko Kanno (Escaflowne, Macross Plus) aunque os puedo asegurar que no es la típica que se suele encontrar en anime, y menos si estamos hablando continuamente de jazz, blues, cowboys… La canción de opening es "Tank!", y el ending es "Real Folk Blues". Como se puede uno suponer, la primera es jazz (potente, pero jazz, al estilo casi de las pelis de James Bond de los 60), y la última es blues.

En España la podemos disfrutar en vid con lanzamientos cada quince días de cinta con tres episodios, gracias a Sele Si admitís un consejo, al menos deber visionar la primera entrega. No os aseguro que os guste, pero debeis darc oportunidad de encontrar un gran anim como este. Y si además está en españo Para terminar, a tener en cuenta que se está preparando la película, y que tien toda la pinta de ser un bombazo, con música de Yohko Kanno incluida. Se prevee su estreno a finales de este año.

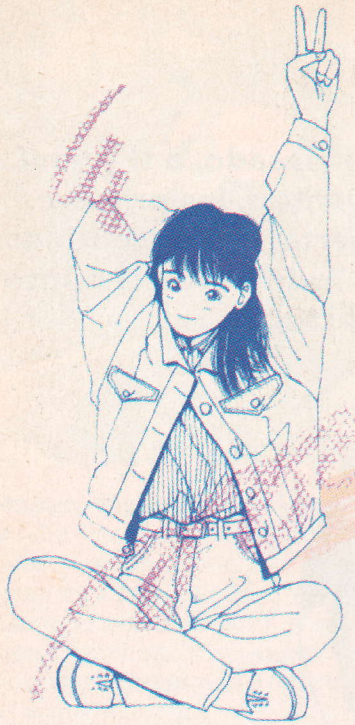
Rafael Gallard

BOYS BE...

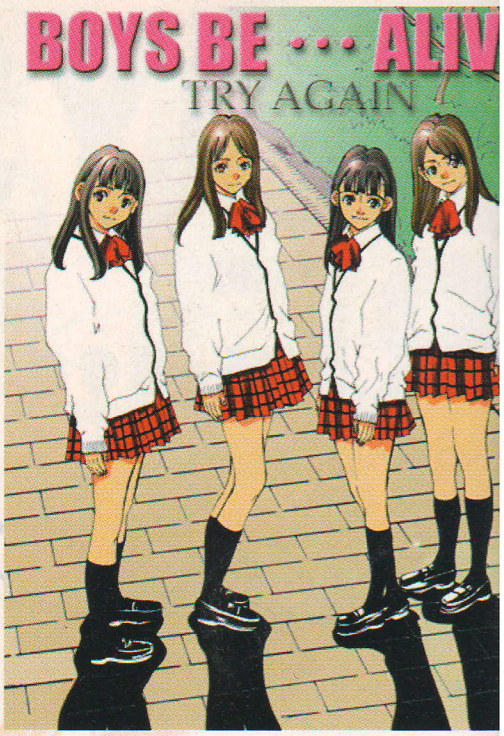
A todos nos ha pasado, a tí y a mí... Amores de juventud, los primeros pasos, el despertar de los sentidos. ¿La novedad? Todo desde el punto de vista de los chicos...



Recientemente se ha anunciado la emisión de una nueva serie de TV en Japón llamada Boys be. Para la mayoría este título será desconocido, pero posee un enorme bagaje detrás de él que explica que por fín haya sido adaptada al mundo de la animación.
Factores los posee todos para ser la candidata ideal, y lo extraño es que no lo hayan hecho antes. "Boys Be", no confundir con "Be Boys" (una serie totalmente diferente a la que nos trata), es obra de Tamakoshi Hiroyuki en el dibujo e Itabashi Masahiro en la historia. Un tandem a los que tan acostumbrados estamos dentro del mundo del manga japonés.
Se serializó en el Shounen Magazine, y es una obra larga, ya que ha sido recopilada en un total de 32 volumenes. Cuando una serie alcanza tantísimos "tankobons" (o tomos de manga) es por que al público le gusta en su versión semanal y la sigue.
Y tanto es su éxito que tiene una segunda parte, titulada "Boys be… 2nd season", de la que hasta el momento se han publicado 3 tomos.



Y lo más curioso de todo es que ha alcanzado esto utilizando un recurso que no es nada habitual dentro del género en que se enmarca, shonen o manga para chicos adolescentes, sino que es habitual en el shojo, o manga para chicas: historias de los primeros amores.
Boys be es simplemente eso, Seasons, o experiencias donde vemos a jóvenes, siempre desde la perspectiva del chico, afrontar sus primeros escarceos amorosos serios, sus primeros amores, besos, relaciones… Cada vez de una forma diferente, pero igual. Y digo igual por que lo que intentan los autores es que nazca en nosotros, los lectores, ese sentimiento de identificación que nos haga recordar que, en ocasiones, nosotros hemos vivido experiencias similares, sino iguales. Y lo consiguen, vaya que si lo consiguen. Salvando ciertas normas de comportamiento japonesas, podríamos decir que lo consiguen incluso a nivel universal.
Como antes decía, lo curioso es que esto sea desde la perspectiva del chico. Porque shojo manga de ese estilo los hay por doquier, pero es muy difícil encontrarlo en el género del shonen. Y más todavía si tenemos en cuenta que no hay de por medio ningún elemento fantástico o deportivo. Lo más parecido que podemos encontrar en ese sentido es, por ejemplo, "Video Girl Ai", donde Yota Moteuchi, el protagonista masculino, vive una autentica odisea en busca de su amor y su propia identidad.



Pero aquí tenemos el transfondo fantástico que supone una "video girl". Y así con muchísimas series: "Ah! My goddess, Ranma ½, Kimagure Orange Road, Touch…" per casi ninguna que sólo trate eso: de cóm se enfrentan los chicos a todo eso que han dado en llamar "amor juvenil" Boys Be sólo contempla estas situaciones. Situaciones muy entretenidas y variopintas, pero ligadas normalmente con el entorno del joven japonés actual, pero con multitud de variaciones resultado de las divergenci en personalidad, educación, status social, etc…
A veces, mientras lo lees, te da la sensación también de que es una especi de "manual de cómo debo ser para alcanzar la chica de mis sueños", ya qu los valores mostrados en esta obra son de lo más nobles. Quizás esa sea una d las razones por las cuales este manga haya tenido tanto éxito. Al principio decía que tenía todos los ingredientes para una versión animada, y así es: público asegurado, serie manga de éxit chicas preciosas y sentimiento de identificación… ¿necesitamos algo má para garantizar el éxito en anime? Pues como mucho una estética atrayent Porque animación en estos casos no es

necesario que sea cosa del otro mundo. Y Boys be la tiene, a la vista está. Simple, pero efectiva. A muchos les parece que está en la línea de Masakazu Katsura (Video Girl Ai, I"s) pero de forma mucho menos elaborada y, por que no decirlo, proporcionada

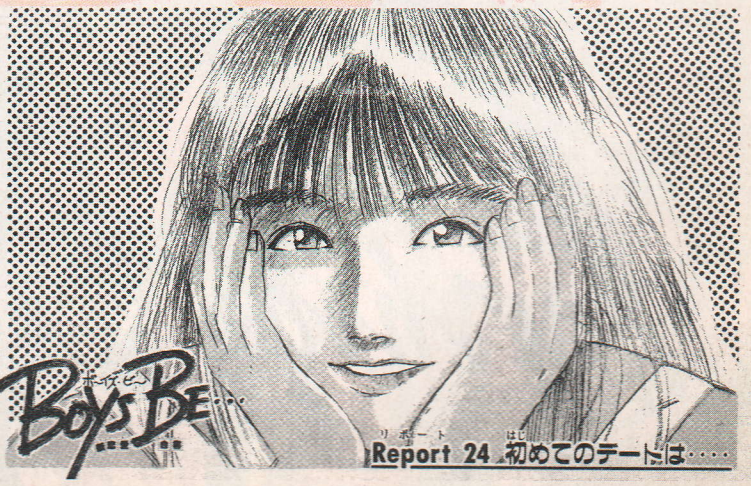
Si pensamos bien, el argumento y la orientación de Boys be se prestaba totalmente a un género que a menudo se olvida dentro del entretenimiento japonés: los simuladores sociales. Probablemente hayais oído hablar de un tipo de videojuegos, de los cuales el mayor estandarte es Tokimeki Memorial, donde se simula la relación social con chicas en forma de simulación virtual. Evidentemente, Boys Be también es un juego de este estilo para Playstation donde podremos ponernos en la piel de nosotros mismos e intentar llevar a buen puerto nuestra relación con cualquiera de las chicas del manga…

Boys Be Alive es otra variante, donde se recurre a la identificación con este manga para crear un grupo de cuatro idol singers que tienen su versión manga dentro de la historia. Como vemos, las cotas de extensión de éste título son muy grandes.

¿Tiene este manga calidad? Calidad media diría, pero es que a veces no basta sólo con la calidad. A mí me encanta recordar viejas sensaciones y experiencias e, incluso, imaginar que hubiera pasado si en vez de hacer esto hubiera hecho esto otro… Y creo que los sentimientos que este manga evocan en cualquiera de nosotros (ojo, chicos y chicas) suplen cualquier otro tipo de carencia.

Ojala que su emisión en anime nos acerque un poco la posibilidad de poder leerla o verla en España.

Rafael Gallardo



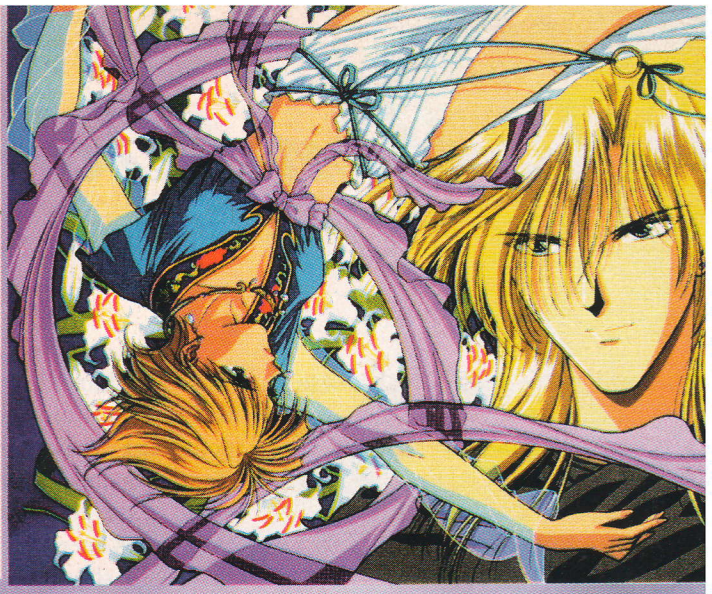
ふしぎ遊戯
Fushigi Yugi

La llamada del Phoenix

Hará unos 12 años, la editorial japonesa Shogakukan publicó dentro de su colección Flower Cómics, especializada en shojo, la que sería obra cumbre de una mangaka desconocida entonces en occidente: YUU WATASE. Aquel manga era "FUSHIGI YUUGI" (cuya traducción sería El extraño Juego) y que constó de un total de 18 tomos. A lo largo de cada volumen Yuu Watase nos va introduciendo en un mundo pseudo-medieval de raíces supuestamente chino-coreanas del que emergerá una combinación de romance, humor, aventuras y misticismo oriental. Con un planteamiento en escena que bebe de las fuentes de La Historia Interminable, una trama sencilla y un dibujo delicado (en el que salen muy beneficiados los personajes masculinos), todos los amantes del shojo que consigan obtener un ejemplar podrán disfrutar de la que es considerada una de las mejores perlas concebidas en este genero romántico.

Si bien esta serie es enormemente conocida en países como EE.UU a través de la serie de animación que consto de 52 capítulos (fue libremente traducida como El Juego Misterioso) y otros tantos OVAS; y en Francia mediante la edición por Tonkam ,del cómic, en nuestro país apenas han existido un par de referencias que informaran de "Fushigi Yuugi". Este artículo intentará rellenar los posibles huecos de desconocimiento que existan sobre ella. Y como lo más fácil, tradicional y correcto es empezar por el principio, con su permiso, y pidiendo perdón anticipadamente al fallecido Michael Ende por no poseer una pluma tan mágica y versada para estos menesteres como la suya, me dispongo a pasar la primera página de la leyenda de Suzaku no Miko.

En una hermosa tarde de primavera dos jóvenes llamadas MIAKA YUUKI y YUI HONGO decidieron encaminarse a la biblioteca para devolver un libro. Ninguna de las dos imaginaba que ese simple hecho les haría desencadenar una odisea de amor (los amantes de los triángulos, rectángulos y demás combinaciones amorosas de tendencias poligonales se lo van a pasar en grande), épicas luchas, trágicas muertes y participaciones estelares de alguna que otra divinidad. La aparición de un fantástico fénix de fuego y su posterior persecución dentro de la biblioteca las llevará a un recinto donde hallarán un antiguo volumen en cuyo lomo esta escrito "Los Cuatro dioses de la Tierra y el Cielo". Fascinadas, empiezan a leer las primeras líneas, lo que provoca que unas extrañas fuerzas las rodeen y las transporten dentro del mismo. El desconcierto inicial, da paso a un lógico terror cuando son recibidas por una banda de forajidos, que desean hacer de todo menos darles un paseo turístico por la zona. Como ocurre en estos casos , este suceso dará pie a la entrada de un joven salvador, llamado TAMAHOME, que rompe esquemas de "caballero de brillante armadura" a la hora de socorrerlas. Es un hombre práctico y en vez de dos agradecidas muchachas brindándole palabras de gratitud, prefiere que le paguen el servicio con vil metal.
¿Original, verdad?. Entre discusión y



discusión surgen de nuevo las energías mágicas que envolvieron a Miaka y a Yui, pero esta vez sólo tienen billete de ida para esta última, que sin comerlo ni beberlo se vuelve a encontrar en la habitación donde todo había comenzado. Una vez allí, preocupada por la situación de su amiga, retomará la lectura del libro, donde descubre que a Miaka le hubiera venido muy bien que el instituto hubiese impartido asignaturas tan vitales como: "Lecciones rápidas de etiqueta real en la dinastía Ming" o "101 cosas que no hacer al encontrarte con el séquito del Emperador cuando recorre un mercado". Su ignorancia sobre temas tan importantes para el sano mantenimiento de la cabeza sobre los hombros, hacen que tanto ella como Tamahome acaben en los calabozos del Palacio Imperial. Pero no os inquietéis, a nuestra intrépida protagonista no parece preocuparle demasiado la situación. Gracias a un breve viaje astral ha descubierto que Yui regresó al Japón actual y que esta leyendo todo lo que sucede en el manuscrito de "Los Cuatro Dioses de la Tierra y el Cielo". Mientras esto sucede, Tamahome, que es un hombre al que se le ve práctica en esos asuntillos, concibe una forma de escapar de los barrotes. El plan llega a buen fin, pero el muchacho no había contado con la inherente habilidad que demuestra la señorita Yuuki de complicar las cosas. En su huida es descubierta por un guapo, sensible y un poco amanerado joven al que le dice quien es y de donde procede. HOTOHORI, nombre por el que responde el caballero, resulta ser el emperador de Konan (uno de los cuatro países de ese fantástico continente, los otros tres son: Kutou, Hokkan y Sailo) en persona. Tras escuchar su relato decide ponerlos bajo su protección convencido, por lo que le ha comentado Miaka, de que ella es la sacerdotisa del dios Suzano, que según antiguas profecías deberá provenir de otro mundo y realizar el "maravilloso" trabajo de proteger al país, en los futuros momentos de peligro que se avecinan contra el reino de Kutou, sus enemigos. Para ello Miaka tendrá que estar acompañada por los 7 sheishi; guardianes de Suzaku no Miko, poseedores de habilidades especiales que les permiten protegerla a ella y a Konan, hasta el momento en que se convoque al dios Suzaku y la portadora del Shinzaho (manuscrito que permite llamar a los dioses) pueda solicitarle tres deseos. Estos paladines son reconocidos por una marca que resplandece y que corresponde a una constelación distinta para cada un Tanto Tamahome como Hotohori poseen las señales que los identifican como sus sheishi. No tardaran mucho descubrir al tercero bajo los elegantes ropajes de una alta aristócrata llamad NURIKO, que aceptara de mala gana saber que tiene que auxiliar a Miaka. ¿La razón? Esta enamorada de Hotohori, y este no hace mas que mira con ojitos de cordero degollado a Miaka, la cual suspira por los huesecitos de Tamahome, sentimiento que es correspondido, aunque en un principio no admitido. Entre tanto tiro libre de tejo y celos soterrados que espesan el ambiente, los cuatro jóvene comienzan un viaje en busca de TAISTU-KUN, una anciana muy poderosa que reside en las montañas y que es conocedora del saber de todas l sacerdotisas de cada uno de los cuatro dioses que rigen en esa dimensión. A través de ella no solo podrán ratificar la chica es verdaderamente Suzaku n Miko, si no que es posible que pueda hacerla regresar a la Tierra, a cambio una promesa a Hotohori de volver par invocar a Suzaku cuando sea necesari Tras afrontar varios peligros, alguna que otra herida a Miaka (cosa peligros

para Yui, que también la sufre por cierta empatía que parece tener con su compañera de instituto) y el descubrimiento, para el asombro de todos, que Nuriko es en realidad un chico, es confirmado que Miaka es la autentica emisaria del dios-fénix Suzaku y es enviada de nuevo a su mundo. Pero como la rueda kármica del destino debe seguir girando, o lo que es lo mismo, si la cosa terminara aquí no habría mas manga, en el mismo momento en que nuestra heroína es transportada a su realidad, Yui es otra vez catapultada dentro del libro. Situación que es aprovechada para la entrada de dos personajes nuevos que sustituirán a Hongo en el papel de "voayers" literarios: KEISUKE, el hermano mayor de Miaka, y su mejor amigo TETSUYA.

Cuando se descubre la desaparición de Yui, Miaka decide volver al reino de Konan e iniciar la búsqueda de su amiga, a la vez que ira encontrando en el camino a los restantes guerreros seishi que la ayudarán a conseguir invocar a Suzaku. Ellos son CHICHIRI, el monje que lleva en su rostro una máscara y que puede realizar distintos tipos de conjuros; TASUKI, un bandolero redimido que porta un abanico de hierro con él que provoca oleadas de fuego; MITSUKAKE, un atormentado médico que demuestra tener la habilidad de curar las heridas y

el pequeño CHIRIKO, un niño que es un pozo de sabiduría. Todos tendrán que enfrentarse a la guerra que se avecina contra el país de Kutou, promovida por el siniestro NAKAGO, el líder de los siete seiryuu seishi elegidos por el dios-dragón Seiryuu. Este personaje será el desencadenante de que se descubra que la pobre Yui, no es otra que la reencarnación de Seiryuu no Miko. Con el tiempo él conseguirá sembrar un odio acérrimo contra su amiga Miaka al creerla culpable de su llegada a la tierra del Oeste, donde fue violada por unos malhechores...o eso cree. Mas adelante se comprobara que todo era una mentira urdida por Nakago para conseguir su confianza. Tanto ella como los restantes protectores de la elegida del dios Seiryuu serán manipulados por la ambición y el odio que se ocultan en Nakago. Los hermanos gemelos AMIBOSHI y SOBOSHI que se verán enfrentados en dos bandos distintos por el amor que sienten por Miaka y Yui respectivamente; la hermosa SOI, que cegada por la gratitud y el amor que profesa a Nakago, cumple cualquiera de sus ordenes, incluso la de seducir a Tamahome para tenderle una emboscada a Miaka; TOMO, el mago corrupto señor de las ilusiones, cuyo único deseo es el poder y que no duda en intentar matar a sus propios compañeros si obstaculizan sus deseos; el oscuro monje MIBOSHI, que tiene como especialidad la posesión de cuerpos, y por último el licántropo ASHITARE. Ellos, junto con la engañada Yui son las piezas que

Nakago utilizara para conseguir destruir la tierra de Suzaku no Miko. La carrera para ver cual de las dos facciones consigue llamar antes a su respectivo dios conllevará trágicos sucesos. Tamahome, en un intento de convencer a Yui (que esta enamorada de él) para que no se enfrente a Miaka, es torturado y manipulado mentalmente para que intente asesinarla a su retorno a Konan, hecho impedido por Hotohori que esta a punto de matarle en un duelo. Nuriko intentando salvar a Miaka y el Shinzaho morirá ante las garras de Ashitare. Pero, por desgracia, no será el único suzaku seishi que muera a lo largo de la trama. Finalmente, Yui conseguirá llamar al dios Seiryuu, pidiendo sus tres deseos, siendo él último enviar de nuevo a Miaka a la tierra, escenario donde finalmente nuestra heroína conseguirá nombrar a Suzaku y se desarrollara la batalla final entre Nakago y Tamahome al más puro estilo de los Caballeros del Zodiaco. Tras la victoria, todos los suzaku seishi volverán dentro del libro de Los Cuatro dioses de la Tierra y el Cielo, salvo Tamahome, que reencarnándose en un muchacho llamado Taka se quedara junto a Miaka.

Bonito, ¿verdad?. Pero si pensabais que esto iba a ser un final feliz, os equivocáis. Un año después, un misterioso personaje llamado TENKOU (que resulta ser él autentico instigador de este embrollo, no Nakago) volverá a secuestrar a Yui, esta vez para que se convierta en Genbu no Miko (sacerdotisa del dios Genbu, perteneciente al país del norte, Hokkan) y a través de ella y del pobre Tamahome conquistar tanto los cuatro países, como el mundo de Miaka. Para poder impedirlo, todos regresaran al libro, donde todo volverá a comenzar y la historia será casi, casi interminable.

Concepción Corrales

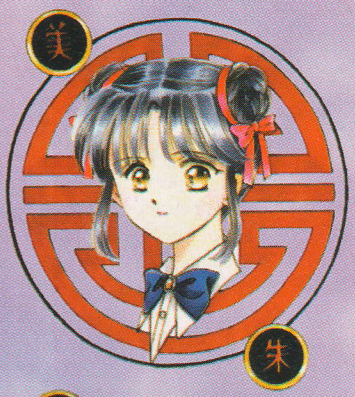
PROTAGONISTAS

La pintoresca y variada cantidad de personajes, con sus motivaciones, y distintas naturalezas, son una de las características del éxito entre el fandom de otakus de este shojo; si bien es cierto, que para alguien que lea por primera vez un resumen de este manga, puede ser un poco complicado recordar "quien es quien", que hace y de donde proviene. Por eso, y para presentar de una manera individual totalmente merecida a cada uno, aquí tenéis este pequeño glosario de aproximación.

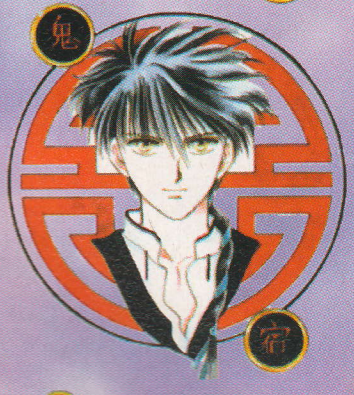
El continente donde es narrada Fushigi Yuugi esta formado por cuatro países, correspondientes cada uno a los puntos cardinales: Norte, Sur, Este y Oeste. Tienen su propia divinidad independiente que es convocada por su sacerdotisa, siendo ayudada por sus correspondientes siete seishi. Dado que los que tienen mayor protagonismo a lo largo de la historia son las facciones de Konan y Kutou nos centraremos en estos dos grupos.

SUR O EL PAIS DE KONAN

Este reino tiene como divinidad a Suzaku, que puede presentarse bajo su forma de ave fénix o apariencia humanoide. Aquí es donde se inicia la aventura de Miaka y los 7 Suzaku sheishi.



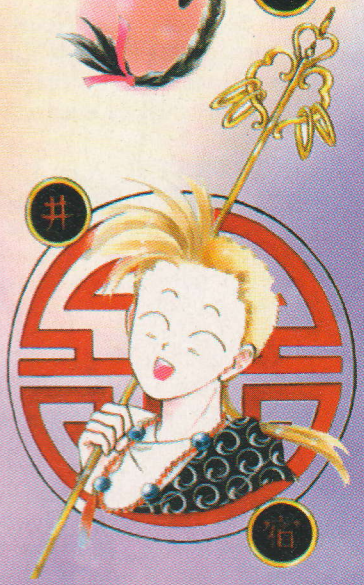
MIAKA YUUKI: Es una estudiante de 15 años, que realiza el ultimo curso de secundaria. Es alegre, simpática y tiene el don de que casi todo chico o travestido que encuentra se acaba enamorando de ella (como casi todas las protagonistas de un manga). Aunque en un principio no tiene ni idea de lo que hace, su buena voluntad y firme decisión (mas de una equívoca, para que nos vamos a engañar) conseguirá hacerla evolucionar.



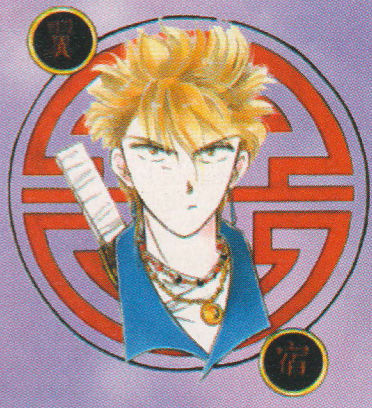
TAMAHOME: En un comienzo parece un chico que solo va a por la pela, y que no cree en nada. Mas tarde se comprobara que tenia poderosas razones para actuar así. A sus 17 años es muy hábil en las artes marciales, en cuyo campo solo esta a su altura el propio Nakago. Su descubrimiento de que es un suzaku seishi le conllevara enamorarse de Miaka y acompañarla a la dimensión de donde ella procede.

HOTOHORI: Con 18 añitos, es emperador del país de Konan. Siendo muy joven perdió a toda su familia, lo que le hizo tener un carácter dulce, pero muy solitario. Al conocer a Miaka, se enamora perdidamente de ella, sentimiento que por desgracia nunca será correspondido. Acabara tomando una esposa, pero siempre sentirá un tierno amor por Suzako no Miko. Es tenaz, un magnifico estratega y un consumado espadachín.

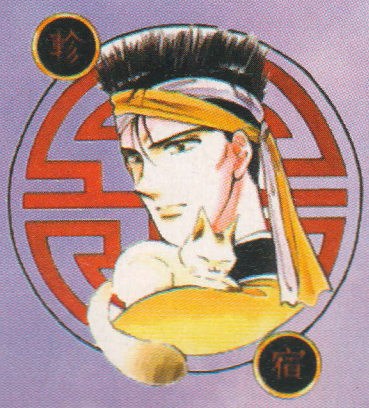
NURIKO: Como Hotohori tiene 18 años. Cuando era pequeño perdió a su hermana en un accidente. No pudiéndose reponer de su perdida decidió tomar su papel de mujer para mantener vivo su recuerdo. Procede de una familia noble, y todo el mundo la considera una de las mujeres más bellas de la corte imperial, siendo también conocida por su increíble fuerza. Aunque en un principio esta enamorado de Hotohori, al aceptar de nuevo su parte masculina acabara profesando un intenso amor hacia Miaka. Un amor que le llevara a dar la vida por ella.



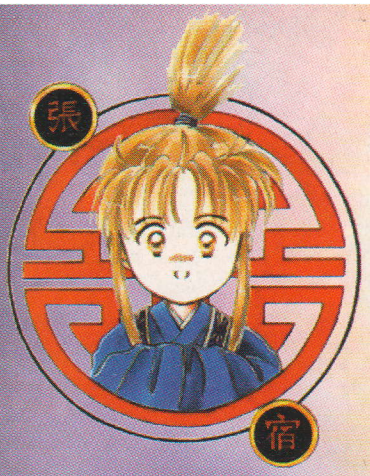
CHICHIRI: Con 24 años este joven mago es el mayor de todos los suzako seishi. Hace años, lucho contra su mejor amigo, al que tuvo que matar y que le produjo una cicatriz que oculta tras una mascara, como recordatorio de culpabilidad. Un destino aciago que le acompañara hasta el final.



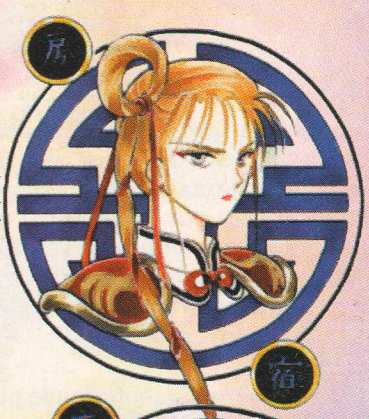
TASUKI: A sus 17 años también es conocido por el nombre de Genrou, como líder de una banda de ladrones. Al conocer a Miaka abandono a sus compañeros (si, también esta enamorado de ella) y la acompaño en la búsqueda de convocar al dios Suzaku. Siempre porta con el un abanicó mágico del que surgen llamas de fuego.



MITSUKAKE: Tras haber perdido a la mujer que amaba en trágicas circunstancias y descubrir que sus dones curativos le señalaban como uno de los siete suzaku seishi, encamino sus pasos junto con el resto de los paladines de Miaka. Con sus 22 años es conocido como un reputado medico, al que siempre le acompaña un pequeño gatito.



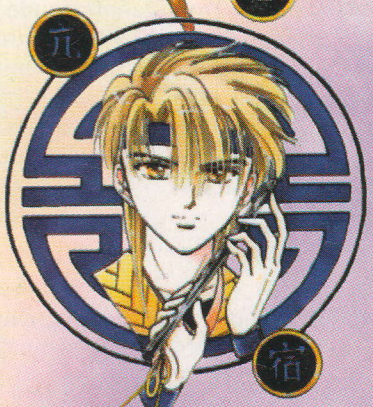
CHIRIKO: Su llegada fue mas que oportuna. Desentraño un plan de Nakago para infiltrar a Amiboshi dentro del circulo de los suzaku seishi y destruirlos. Es conocido por ser el niño más sabio de todo el reino de Konan a sus tiernos 13 añitos.



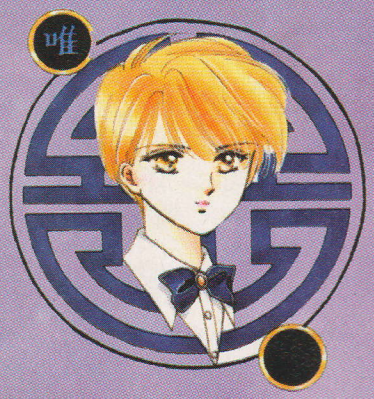
SOI: De 19 años esta mujer lugarteniente de Nakago, al q profesa una devoción total. niña sus padres la vendieron a u hombres para llevarla a prostíbulo. Cuando ella intent huir de una paliza, Nakago salvo, desde ese día e enamorada de él. Tiene u poderosa afinidad con tormentas y es capaz de em rayos eléctricos a voluntad.

OESTE O EL REINO DE KUTOU

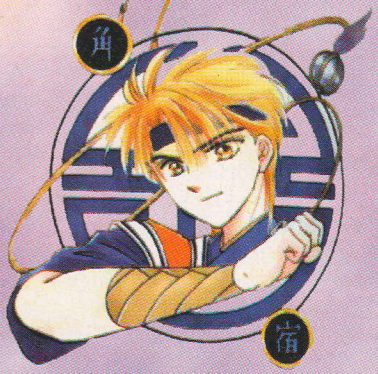
En este territorio es reverenciado el dios dragón Seiryuu. No es una divinidad malvada, ya que su deseo es proteger al pueblo de Kutou, pero no siempre es convocado con buenos propósitos. A veces puede tomar apariencia humana, como Suzaku, del cual es encarnizado enemigo.



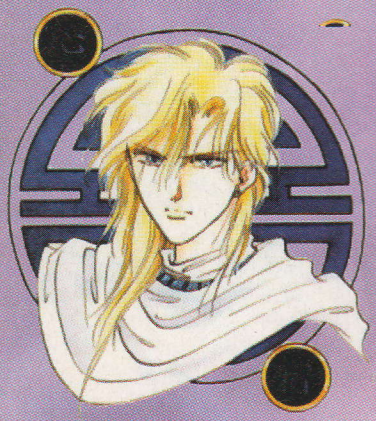
AMIBOSHI: Tanto como su hermano gem Suboshi de 15 años perdiero sus padres a manos del ejerc de Kutou. Tal vez por esto o estar dentro de l maquinaciones de Nakago e los tomo bajo su cargo. apariencia y personalidad tie hace eco a su poder de to dulces melodías q tranquilizan el espíritu. Sie también capaz de tocar sona que pueden matar a quien desee. Aunque en un princi es enemigo de Miaka, acab enamorándose de ella conocerla, llegando defenderla frente a sus antig compañeros.



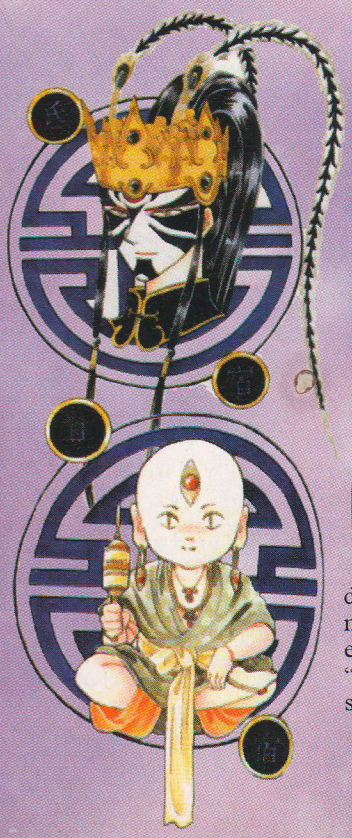
YUI HONGO: A sus 15 años es la mejor amiga de Miaka, a la que conoce desde que eran niñas. Es muy inteligente y tiene un carácter amable y protector, pero debido a las desagradables experiencias que sufrió en las calles de Kutou y las intrigas de Nakago, todo el amor que siente por Miaka se transformara en celos y odio. Y el que también este enamorada de Tamahome no facilita la reconciliación. Sin embargo, cuando descubre todas las maquinaciones a las que ha sido sometida será ella la que promueva que Suzaku sea convocado, descubriendo mas tarde el amor en la persona de Tetsuya.



SUBOSHI: Es personalidad más impulsiva violenta que su hermano, lo junto al tipo de arma que util unas boleadoras, los diferen fácilmente. Las dos personas mas ama en el mundo son Yu Amiboshi. Llevado por ese a puede llegar a realizar accio marcadas por la crueldad, co el asesinato de toda la famili Tamahome (cuando creyó qu había matado a su gemelo) maltratar a Miaka.



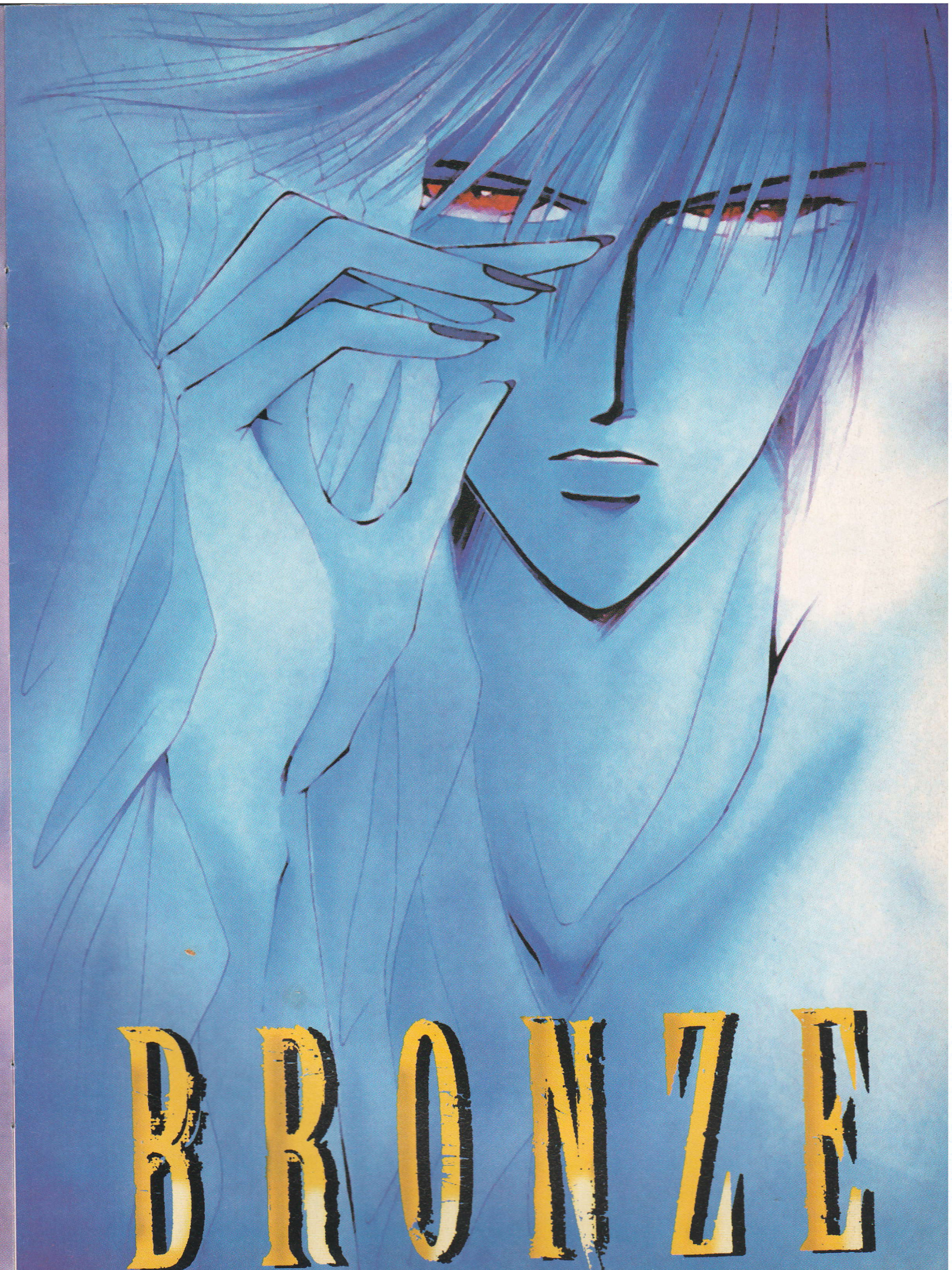
NAKAGO: Este atractivo hombre de 25 años pertenece a la despreciada casta de los hin (las únicas personas de pelo rubio en todo el país de Kutou). Cuando era pequeño, él y su madre fueron atacados por soldados del ejercito. En ese momento despertaron sus poderes de seiryuu seishi. Para proteger a su madre, mato a varios soldados, pero con tan mala fortuna que en el proceso hirió gravemente a su madre, que murió al poco tiempo. Reconocido como seishi fue llevado ante el emperador que lo puso bajo su servicio y abuso sexualmente de él. Creció lleno de ira esperando la llegada de Seiryuu no Miko para poder iniciar su venganza.



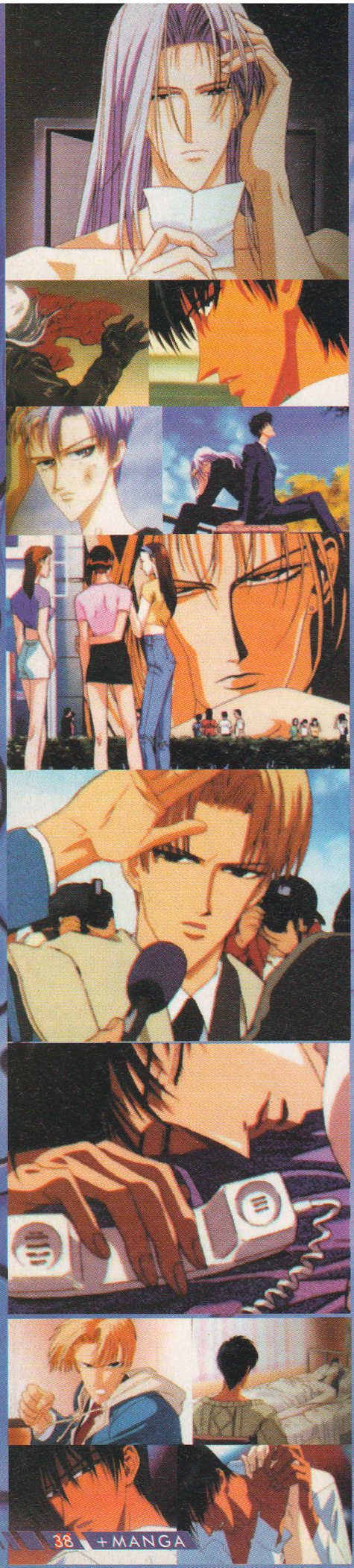
TOMO: Es un mago de 21 añ extrañamente maquillado genera ilusiones gracias a u peculiares almejas que crea co magia. Una vez atrapada víctima dentro de la ilusión engaña, haciéndola creer lo qu desee y matándola la mayoría las veces. Es un hombre de po escrúpulos, casi tan manipula como Nakago y en el que no co nadie.

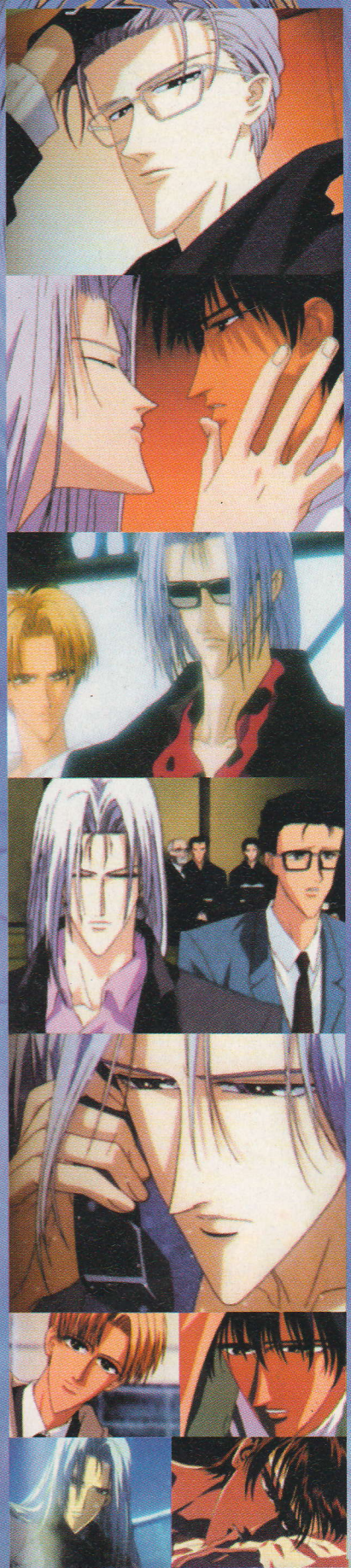
ASHITARE: Es el mas viejo de todos, con 34 años. Su poder le permite transformarse en lobo, siendo el asesino personal de Nakago. De inteligencia poco desarrollada, e instintos animales suele ser más feliz en forma lupina que como hombre.

MIBOSHI: Este dimi sacerdote de casi 100 años (qu aparenta) se dedica a introduc dentro del cuerpo de su p dominándolo mentalmente. mantiene joven gracias a ir de cu en cuerpo cuando consume "anfitrión". Lo que le hace uno de seishi más peligrosos del equipo.


BRONZE

A Zetsuai, le siguió un segundo Ova, Bronze donde continuan con la trágica historia entre nuestros dos protagonistas. Aunque el dibujo es mucho menos delicado, y se les nota muy distintos, mantienen el carisma que tuvieron en su primera parte. El ova, en cuestión, nos cuenta la historia de los tres primeros tomos del manga de Bronze, aunque por supuesto, bastante resumidos, por lo que de argumento, deja algo que desear. Sin embargo bien se merece que le echemos un vistazo aunque sea por encima.



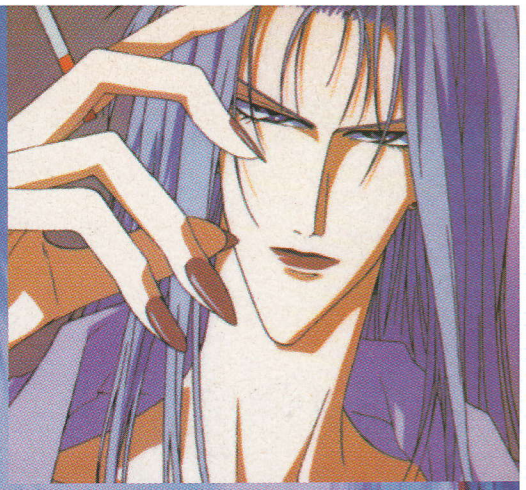


Izumi se ha decidido por fin a aceptar el afecto de Nanjo, al que parece corresponderle abiertamente. Sin embargo, no es oro todo lo que reluce y en la cabeza de Izumi vuelan otros planes que desde luego son más importantes que todo el cariño y amor que Nanjo pueda demostrarle. ¿Cuales? El futbol, por supuesto, ya se sabe, el balón es tu mejor amigo, y donde esté un buen amigo..., pues que se quite lo demás.
Así que nuestro amigo Izumi está decidido a marcharse a Italia una temporada a probar suerte en un equipo que le ha fichado. Y como es tan discreto el muchacho, guarda el secreto hasta el momento de su partida y no le deja a Nanjo más que una nota explicando lo que va a hacer.
A Koji, le entra la histeria al saber que su único y verdadero amor se ha marchado, y ni corto ni perezoso, coge su moto y acelera que te acelera..., en vez de llegar a tiempo al aeropuerto e impedir que se vaya, tiene un accidente y se queda en coma.
Mientras, como de costumbre, Izumi tiene un presentimiento de que algo malo ha ocurrido, pero coge su vuelo y se va a Europa.

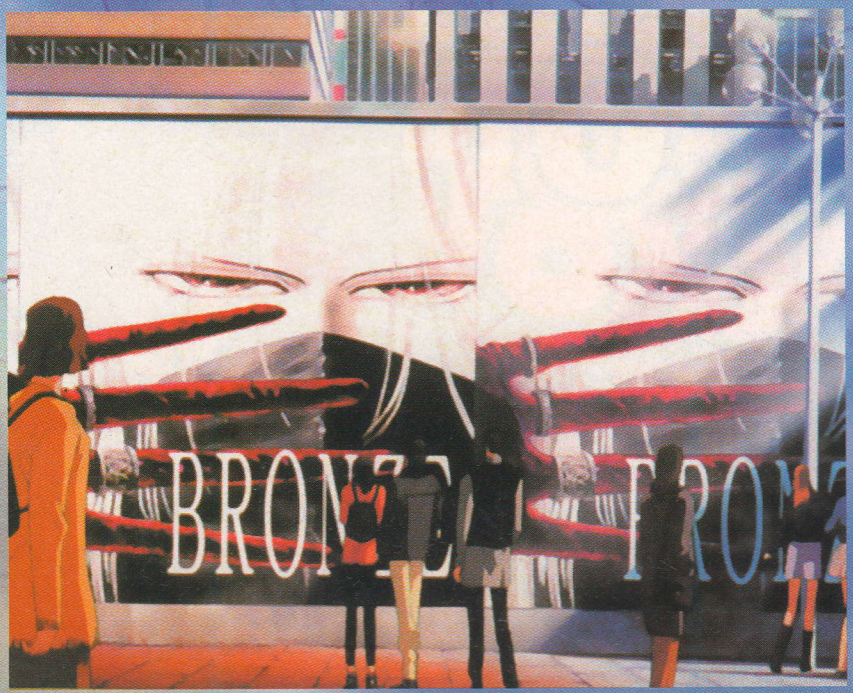
Este es el comienzo del segundo Ova de Zetsuai. A partir de este momento, la cosa se complica cada vez más y más.
Nadie sabe lo que pasa por la cabecita de Koji (recordemos que está en coma), excepto nosotros. Piensa en su madre, en sus hermanos..., recuerdos de infancia, en Izumi cuando era pequeño, cuando le encontró de nuevo muchos años después...
La oleada periodística se desata a las puertas del hospital, el accidente de Nanjo sale en la tele, en los periódicos, en todas partes, los periodistas acosan a cualquiera que pueda ser conocido del cantante, en especial a Shibuya, hijo del manager que patrocina el nombre de Koji Nanjo.

El tiempo pasa, e Izumi regresa de Italia un pequeño periodo de tiempo, y como es de suponer se encuentra con la papeleta, pues Nanjo todavía sigue en el hospital en el mismo estado. Desesperado va a verlo y permanece allí todo el tiempo. En el fondo se siente culpable, pues sabe que lo que le ha sucedido es como si hubiera sido por su culpa.
En un alarde de inseguridad e impotencia por no poder hacer nada ni saber lo que sucederá, Izumi declara abiertamente sus sentimientos al joven paciente que ¡Oh! milagro, sale del coma, y le abraza.
Pero como en este mundo todo no son rosas, resulta que Nanjo se ha quedado sin voz, no puede hablar y por tanto, por el momento el mundo de la canción ha tocado a su fin para el.
A partir de ese momento, cada uno sigue su vida, por separado, sin tenerse en cuenta, aunque Nanjo no hace más que pensar en Izumi y un buen día, Hirose, hermano mayor de Koji aparece para decirle que su padre ha muerto y el es el heredero del gimnasio que su padre poseía de la katana que tenía. Nanjo acude al entierro de su padre y demuestra delante de todos que es el futuro heredero y que es digno de serlo.

Durante todo este tiempo, ninguno de los dos lo está pasando muy bien, aunque Nanjo ha tratado de rehacer su vida de



forma totalmente distinta a la anterior, pero echa de menos a Izumi. Este por su parte, va de mal en peor, ha dejado d trabajar en el restaurante donde estaba, se encuentra deprimido y sin muchas ganas de vivir. Shibuya que se lo encuentra y habla con el, se da cuenta de la situación y llama a Koji por teléfono contandole todo.
por supuesto, Nanjo no tarda ni un minuto en salir por piernas a buscarle, y abandonando todo lo encuentra y deciden comenzar de nuevo su bonita historia de amor. Desde que Izumi ha aceptado realmente sus sentimientos, todo marcha a la perfección entre ellos en todos los sentidos, y es entonces cuando entra en escena de nuevo Hirose, para fastidiar la situación romántica a la que tanto había costado llegar.
Hirose rapta a Izumi y se lo lleva, sabe que su hermano ira a verle sin remedio, y así sucede.
Nanjo suplica con tantas ganas que deje marchar a Izumi con el, que logra pedirlo de verdad recuperando la voz que traumáticamente había perdido después del accidente.
Hirose se sorprende tanto del esfuerzo de su hermano que les deja ir.



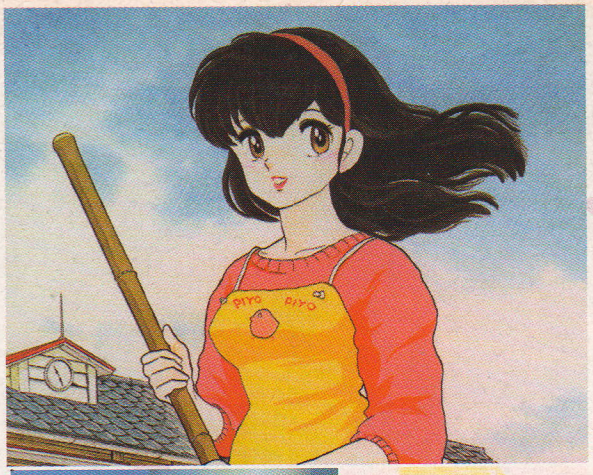
Es así como Izumi y Nanjo terminan juntos, y además, el cantante volverá a estar en los escenarios dedicando sus canciones a la persona que más quiere en este mundo. (Desde luego, el final de este Ova es el de fueron felices y comieron perdices, lo cual es perfecto, pero claro, como ya habréis supuesto, el manga es bien diferente y las situaciones son mucho más retorcidas de lo que aquí puedan parecer).

Mae Fernández

MAISON ikkoku

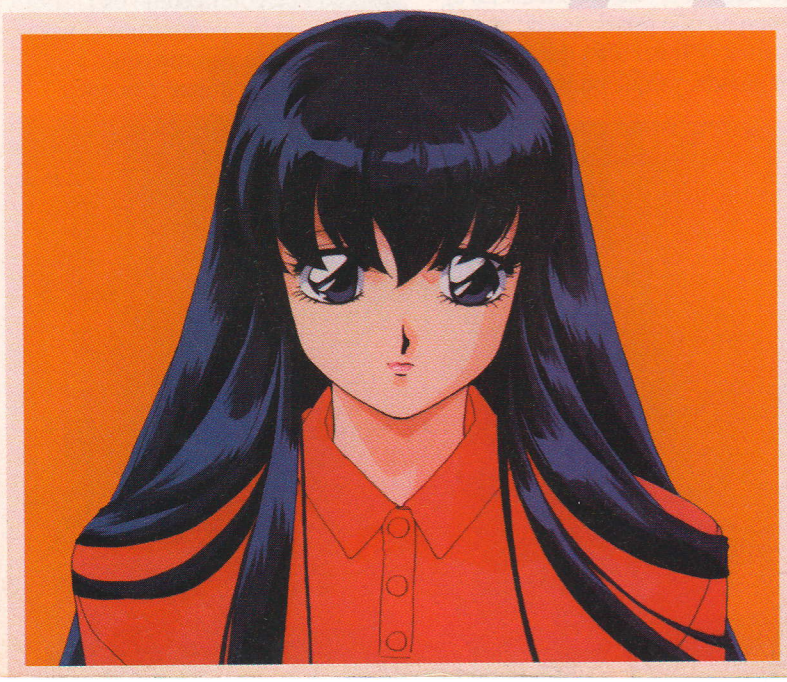
Ningún buen aficionado debe desconocer la existencia de la serie más vendida en manga de toda la historia, el mayor éxito de Rumiko Takahashi, lo cotidiano llevado a lo sublime...

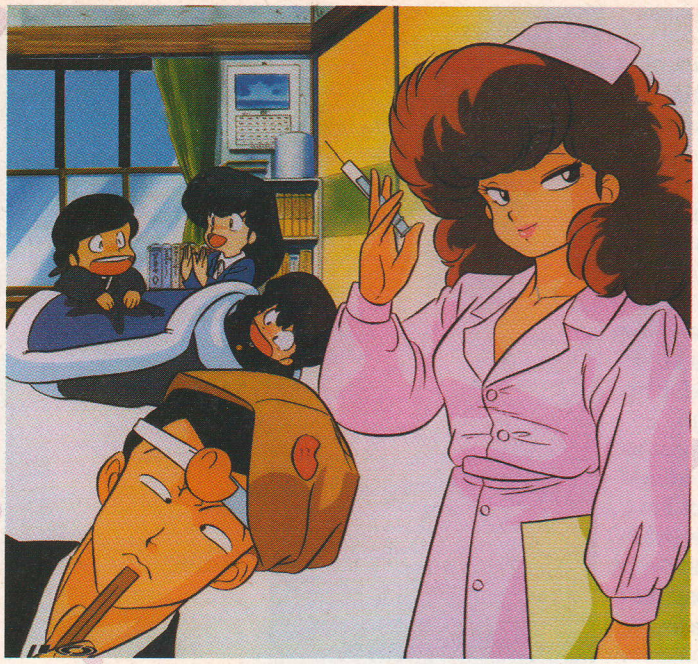
Que Rumiko Takahashi es una de las autoras más conocidas fuera de Japón no es ninguna novedad. La autora de Ranma ½ o Urutsei Yatsura (Lamu) es universalmente conocida porque sus obras, y sobre todo la mencionada Ranma, han sido publicadas y emitidas en multitud de países. Sin embargo, en la conciencia general del aficionado al manga y el anime de occidente existe el concepto de que la obra más importante de Takahashi-sensei es la que le ha dado la fama en el extranjero. Y sin embargo no es así. Ranma ½ no es la obra póstuma de esta autora.
Esta obra es Maison Ikkoku.
Maison Ikkoku posee en su haber un record que, hasta el momento, ningún manga ha logrado alcanzar: el último tomo de la serie en manga vendió una cifra de 21 millones de ejemplares. Es decir, todo Japón estaba pendiente por ver como acababa la historia. Esto nos da una idea de lo que representa Maison Ikkoku en origen, para su publico objetivo y, por extensión, para la propia autora.
Y es curioso comprobar que, teniendo todas las series de Rumiko Takahashi un importante componente fantástico, salvo honrosas excepciones (como One pound gospel), sea esta, la única de sus obras donde este componente no aparece, la que más éxito le ha dado.
Las razones que han provocado este éxito son palpables a simple vista con sólo leer cualquiera de los tomos, o ver la serie de animación. Maison Ikkoku posee ese lazo invisible que atrae y que, sobre todo, te sumerge en la historia… Y esta es como sigue:

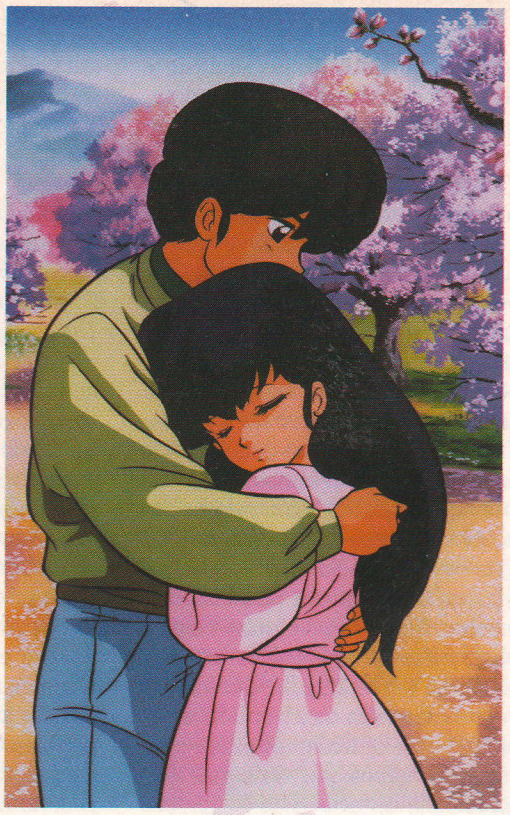


Yusaku Godai es un humilde estudiante venido de provincias a Tokyo para ingresar en la universidad. Pero sin embargo, suspende los exámenes de entrada, por lo que se convierte en un "ronin". Debe prepararse de nuevo para realizar el examen, por lo que decide permanecer en la ciudad, y encontrar un lugar donde vivir. Finalmente alquila una habitación en la pensión Ikkoku (de ahí el nombre de la serie: Maison (casa u hogar en francés) Ikkoku), un humilde pero a la vez encantador establecimiento. Casi toda la serie se desarrollará allí, convirtiendose el edificio en el escenario principal de la vida de Yusaku y donde veremos su evolución en el tiempo. Sus vecinos son todo menos lo que podríamos llamar "ideales". Por ejemplo, el vecino contiguo a su habitación, Yotsuya-san, es un hombre misterioso que tiene un gran agujero entre su habitación y la de Yusaku. Desde éste le observa, se pasa a su habitación, le molesta, le roba su comida, organiza fiestas, se emborracha… todo desde el mismo agujero. El resto de vecinos también son de cuidado: Akemi anda por ahí en ropa interior continuamente sin ningún pudor, Ichinose no hace más que chismorrear, organizar fiestas y beber, beber, beber. Y Kyoko… ah, Kyoko. Ella es el otro centro de la serie.

Kyoko es la "kanririn" (encargada) de la pensión Ikkoku, una chica encantadora y guapísima que atrae a Yusaku en cuanto la ve. Sin embargo, las cosas no están fáciles para él. Kyoko es viuda, hace tan sólo un año que ha perdido a su marido, tras haber estado solamente seis meses casada con él. Y le sigue queriendo. Es la chica ideal, perfecta, pero su corazón ya está enamorado, de una persona que no existe, pero al fin y al cabo enamorada… ¡Ah!, y se me olvidaba Soichiro, el perro de Kyoko, un animal noble que lleva el nombre del marido muerto, y que provoca multitud de gags en la historia.
La serie transcurre entre la vida de

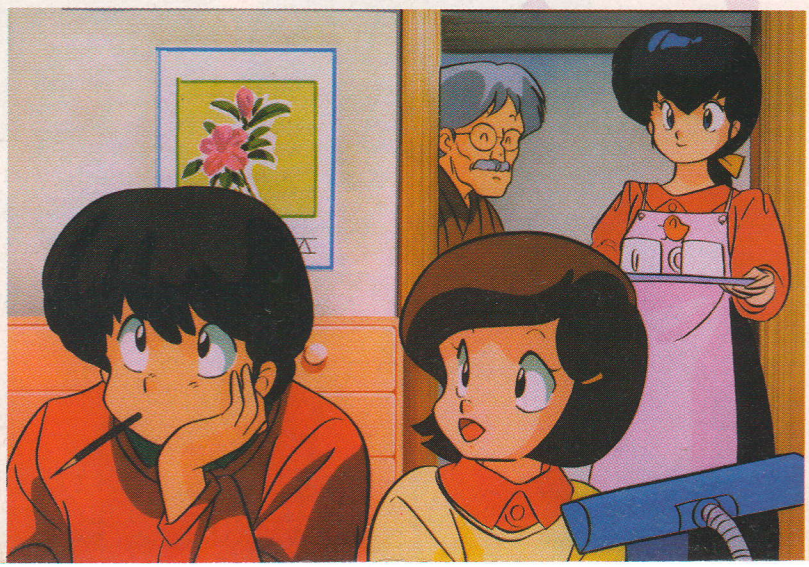




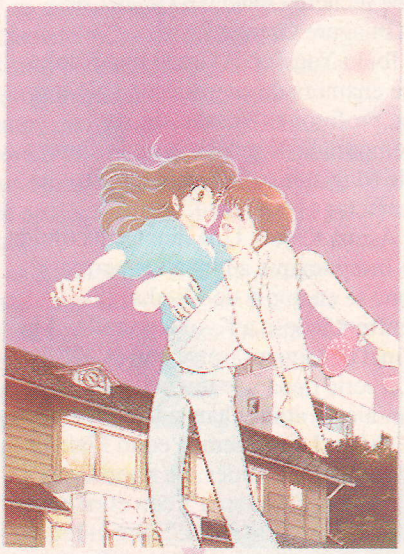


todos los inquilinos de la pensión Ikkoku, pero sobre todo se centra en la relación entre Yusaku y Kyoko. Él cada día se enamora más de ella, pero no se atreve a decírselo. No se cree con derecho. Además, alguien entra en medio de esa relación: Mitaka-san, el profesor de tenis de Kyoko, que se podría decir que es la antítesis de Yusaku: rico, con éxito y muy muy decidido. Entre los tres se forma un extraño triángulo amoroso, aunque sería injusto que, a pesar de que hasta que la serie está muy avanzada Kyoko ni siquiera se atreve a pensar estar con otra persona, siempre ha estado atraída por Yusaku, y no por Mitaka… Muchos más personajes, de los que a continuación podéis encontrar su perfil, se van añadiendo a la historia, lo que, unido al mayor de los defectos de Yusaku, provocará multitud de malentendidos, romances, enfados… Ese defecto de Godai no es otro que el de no saber decir "No". Y es grave, porque le provoca todos los problemas habidos y por haber: No puede estudiar porque su habitación, gracias a sus vecinos, siempre es el lugar donde se celebra la fiesta del día. O por ejemplo, por no decirle que no en multitud de ocasiones. una compañera de trabajo se va convirtiendo, poco a poco, en su "amiga" y finalmente en novia, a pesar de que él nunca intenta nada ni le demuestra afecto alguno. Simplemente es bueno con ella y nunca dice "no".

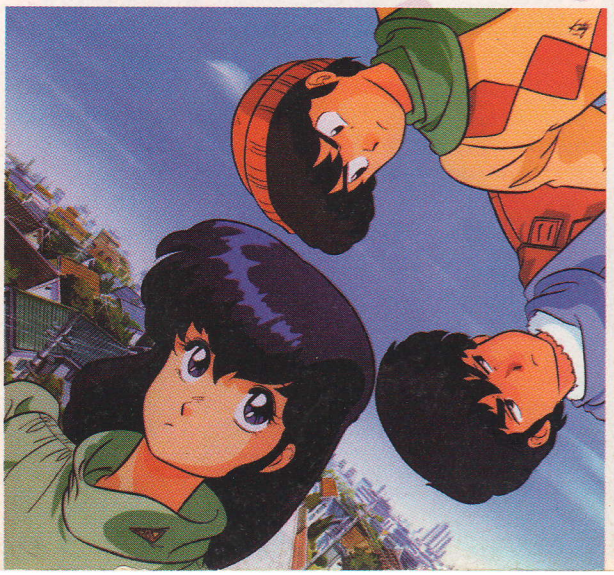
Como antes he dicho, Maison Ikkoku es, básicamente, la historia de un grupo de personas y su desarrollo en el tiempo. Todos los personajes evolucionan en el transcurrir de la historia, y lo único que no cambia es el lugar. Es la interactuación con el resto de personajes la que provoca este cambio, este desarrollo. Yusaku por ejemplo comienza siendo un estudiante y termina con la carrera de magisterio acabada y siendo Maestro de Guardería. El cómo llega a cumplir su meta profesional es causa de, entre muchísimas cosas, su amor por Kyoko, por ejemplo, que le hace superarse para parecer mejor ante ella. Hay una parte del manga al respecto que lo sintetiza muy bien. En ella Yusaku le pide a Kyoko que espere sólo tres años, tres años más. Es el tiempo en que piensa puede acabar la carrera y tener algo que ofrecer a su amada, ya que considera que en ese momento no es nada para ella. Curioso es también cuando, al comentarselo a sus compañeros, estos le echan abajo todos sus planes diciéndole que con lo mal estudiante que és, y encima trabajando para poder vivir, cómo se puede ni siquiera plantear acabar la carrera en tres años. Se tira de los pelos, pero finalmente, a trancas y barrancas, lo consigue. Por otra parte Kyoko es al principio una viuda que vive con el recuerdo constante de su difunto marido, y que al final de la serie alcanza la madurez, volviendo a amar de nuevo. Hay que tener en cuenta que Kyoko se casa muy joven con un profesor de su instituto, en contra como es evidente de sus padres (otros, vaya par, en la serie veremos que, a pesar de que la quieren, pueden

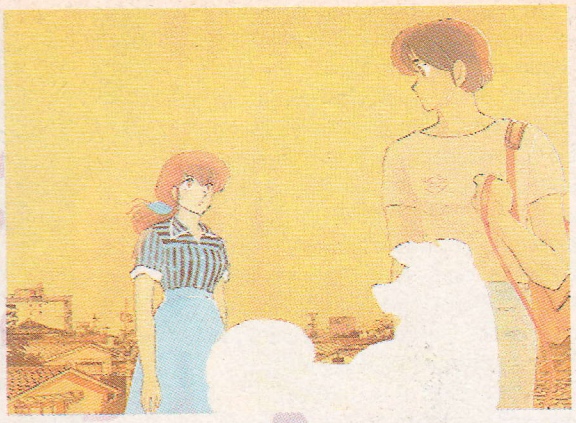


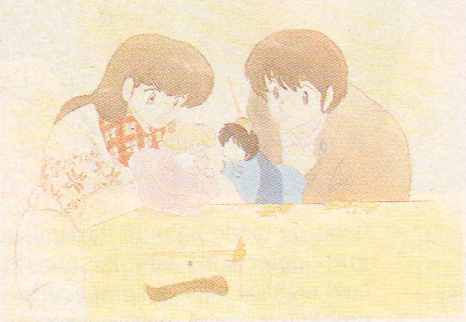
llegar a hacer cada cosa…), y que el salto desde su adolescencia a la edad adulta es brusco, instantáneo. Es característico el Piyo-Piyo que aparece escrito en su delantal, y que se ha convertido en el elemento iconográfico más conocido de la serie. Al final de la serie, el Piyo-Piyo (esta palabra es en japonés la onomatopeya del pio de un pollito, el cual aparece dibujado sobre el texto en el delantal) símbolo de adolescencia, desaparece, como indicando que ya ha llegado a la madurez.
Mitaka, el otro lado del triángulo, comienza siendo un Playboy, y al final acaba siendo un padre de familia.
Otra de las cosas ha destacar en la serie es que, a pesar de que el núcleo del argumento se centre en los triángulos amorosos que se desarrollan en la historia, con el de Yusaku, Kyoko y Mitaka como principal (sí, hay otros muchos triángulos, la mayoría de los cuales tiene en común alguno de los lados con el resto), la historia no se reduce solamente a eso, sino que



hay un estupendo reparto de personajes secundarios que en multitud de ocasiones se colocan por encima en interés y protagonismo a los principales, lo que hace de la línea argumental algo muy libre, abierto, y sobre todo, dinámico, consiguiendo no cansar al lector.
Personajes:
· Yusaku Godai: Es el protagonista principal (por llamarlo de alguna manera), y con el que Rumiko Takahashi busca que nos identifiquemos: mal estudiante, trabaja a tiempo parcial para pagarse el alquiler y sin embargo continuamente tiene que estar siempre pidiendo dinero a sus padres para poder vivir…
Podríamos decir que es "demasiado" bueno e inocente, sin ningún tipo de suspicacia, o si la tiene, de modo infantil. Posee un grave defecto, no sabe decir no, lo cual no hace más que provocarle problemas con el sexo contrario y que el resto de las personas se aprovechen de él. Su carácter es bastante débil, aunque lo iremos viendo madurar mucho a lo largo de la serie.
· Kyoko Otonashi: Al principio vive inmersa en el recuerdo de su marido difunto. Sin embargo es bastante estable, salvo cuando trata con sus padres. También tiende a hacer una tragedia del mínimo incidente si se cree culpable de ello. Físicamente atractiva y todo un derroche de virtudes, la iremos viendo también madurar en la serie, iremos intuyendo como se va enamorando poco a poco de Yusaku. La típica chica japonesa con la que sueña el típico chico







japonés…

· Mitaka-San: La antítesis de Godai: guapo, deportista (es el entrenador de Tenis de Kyoko y de Ichinose), con mucho dinero, una casa increíble… Es decir, el playboy perfecto, y rival de Yusaku por el afecto de Kyoko. Incluso en forma de ser es contrario a Yusaku, ya que este es decidido, creído y bastante chulillo (aunque a menudo se hace demasiado el tonto). Un pequeño detalle: tiene fobia a los perros.

·Yotsuya-San: No se sabe nada de él, sólo conjeturas. Algunos dicen que claramente es un yakuza de la mafia japonesa, pero nada al respecto hay en el manga que lo diga. Su cualidad principal es hacerle la vida imposible a Godai, hay que ver la serie para entenderlo… No suele perder la compostura.

· Akemi Roppongi: Esta chica da la sensación que pasa de todo, y que está sobre todos. No tiene ningún reparo en ir en ropa interior por toda la pensión. Es asidua el chachareo y tiene una visión muy particular de cómo establecer la relación entre Yusaku y Kyoko.

· Hanae Ichinose: El chismorreo andante se la podría denominar. Cuando coge sus abanicos japoneses y empieza a beber y a bailar nadie puede detenerla. Tiene un hijo, Kentaro, al que veremos pasar en la serie de ser un mico a todo un adolescente. A pesar de todo, por su edad (Yusaku la llama Obasan, "abuela"), es quien más cerca está de Kyoko. Aunque sus consejos…

· Kozue Nanao: Esta pobre chica, compañera de uno de los trabajos parciales, se enamora de Yusaku, y como el muy tonto no sabe decir no… De todas maneras ella también es más o menos consciente de ello, y lo aprovecha a su favor. En ocasiones me recuerda mucho a Hikaru, de Kimagure Orange Road.

· Ibuki Yagami: Al igual que Kyoko, se enamora de su profesor, sólo que su profesor es Yusaku, en su temporada de prácticas en la carrera de Magisterio. Sin embargo, su carácter es contrario.

· Asuna Kujou: Una muchacha tímida e insegura que adora a los perros, y que se enamora de Mitaka, enfrentándose a Kyoko por ello. Al final consigue casarse con él.

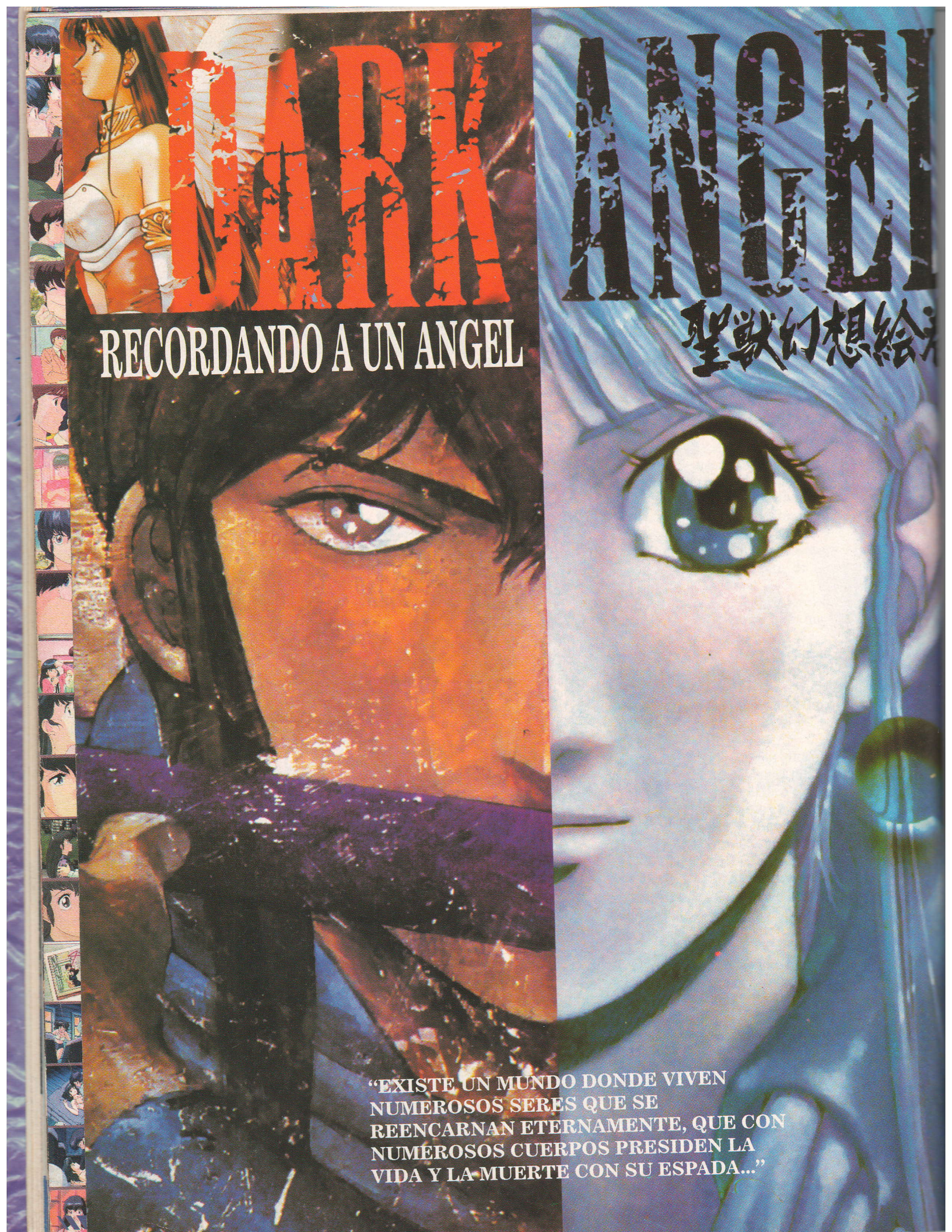
La serie tiene versión manga y anime. Y ambas han sido editadas en España. La primera la edito Planeta deAgostini Cómics. La segunda se pudo ver en Antena 3 con el nombre de "Julliette, Je t'aime". Sin embargo, en los dos casos, la serie no llego a editarse por completo: no salieron más mangas ni continuaron emitiendo capítulos, en una especie de maldición sobre la obra, motivada por la falta de ventas y las extrañas políticas de programación.

Es algo injusto, porque Maison Ikkoku es uno de las mejores series que he visto nunca. Te llena de optimismo, te hace reir, reflexionar e incluso te puede poner triste. En definitiva, te hace SENTIR. Y eso no tiene precio…

Everon

No busques más...

TE ENSEÑAMOS LO QUE NADIE SE ATREVIÓ A ENSEÑARTE


BERSERK
RECORDANDO A UN ANGEL
ANGEL
聖獣幻想給
"EXISTE UN MUNDO DONDE VIVEN NUMEROSOS SERES QUE SE REENCARNAN ETERNAMENTE, QUE CON NUMEROSOS CUERPOS PRESIDEN LA VIDA Y LA MUERTE CON SU ESPADA..."

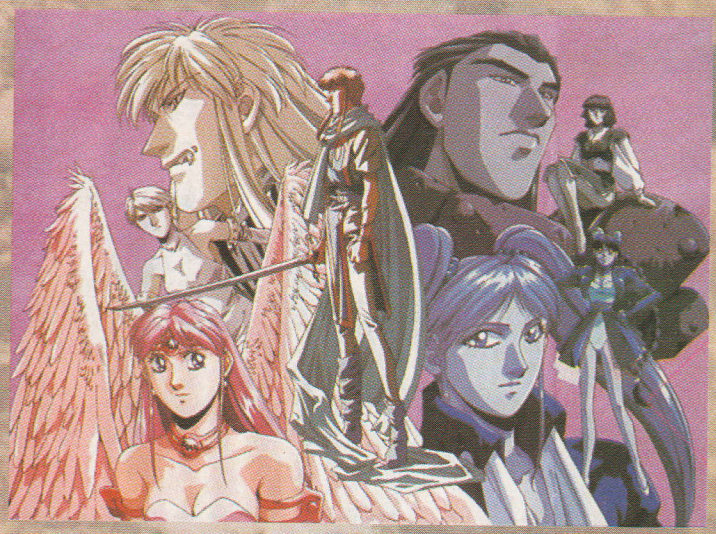
Así comienza uno de los más prometedores mangas de fantasía heroica que se han publicado en España, ***"DARK ANGEL"***, del no menos prometedor KIA ASAMIYA. Supongo que a todos os sonará su nombre, pero como siempre es recomendable contar algo del autor, os diré que nació en Tokio en 1963, y ya desde adolescente tenía claro que lo suyo era dibujar. Con sólo veinticuatro años vió publicado su primer manga, "*Shinseiki Vagrants*", y al año siguiente (1988) comienza la obra que lo consagraría en el mundo del manga y el animé: "*Silent Möbius*". Esta historia es mucho más que su obra más popular, marca el inicio de su estrecha colaboración con MICHITAKA KIKUCHI y el ESTUDIO TRON. A partir de este momento, si se lleva a la animación una obra de Asamiya, se encargaría de ello este estudio.

La unión tan estrecha entre el autor y Kikuchi (entre otras cosas, diseñador de personajes de "*Magical Emi*", "*Detonator Orgun*" o "*Sonic Soldier Borgman*") en todas sus obras posteriores ha hecho decir que en realidad son la misma persona. Esta duda se agudiza ante la extraña manía de Asamiya de no dejarse fotografiar (habrá que preguntar a los del Estudio Tron, que trabajan con ambos).

Con un estilo muy personal en el dibujo, Kia Asamiya ha abordado temas y géneros varios en sus series: "***Möbius Klein***", "***Compiler***", "***Steam Detective***", "***Kidô Senkan Nadeshiko***",...; además, realiza diversas actividades en el campo de la ilustración y la animación, así como colaboraciones en el cómic americano, del que se considera un gran fan.

Asamiya es un hombre muy activo y al que le gusta centrarse en más de un proyecto para no cansarse y aburrirse. Pero esto nos supone a los lectores una desventaja: sus obras avanzan muy lentamente, se prolongan en el tiempo, y difícilmente podemos hacer un seguimiento continuado y menos aún aspirar a leer el final (bueno, no siempre). Y esto es lo que le ocurrió a ***"DARK ANGEL"***, la que para algunos es la obra que marca la madurez artística de su creador.

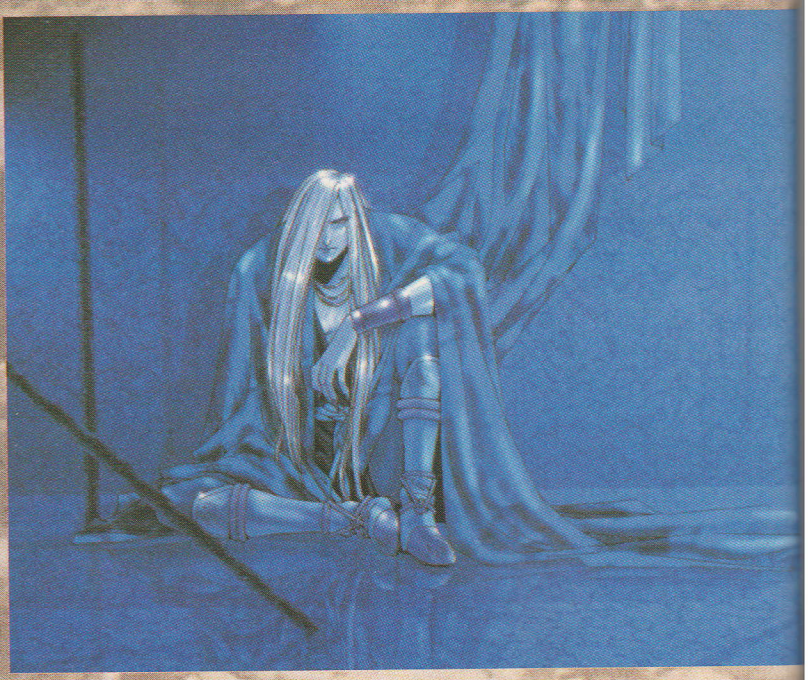
Mientras trabajaba en "*Silent Möbius*", Asamiya pensó poner en marcha una historia muy diferente, llena de épica y fantasía. El punto de partida ya estaba marcado, un relato publicado en 1988 en la revista Newtype: "*Silk Road Zenki Dark angel Shizenhen*". No le convencía el enfoque que le había dado y quería retomarla de una forma muy distinta y nueva. Así nació "***SEIJUU DENSHÔ DARK ANGEL***", cuyas primeras páginas aparecieron en la Newtype en 1990, serializándose a razón de unas diez al mes.



EN ALGÚN LUGAR DE ASIA

El manga se sitúa en un mundo fantástico suspendido entre la mitología y la historia. Asamiya se inspiró en la época de la Ruta de la Seda y de los últimos momentos de la dinastía china Han, que coinciden con el movimiento generalizado de los hunos. Sin embargo, la tierra de "***DARK ANGEL***" está habitada por criaturas míticas y dioses, seres muy poderosos que caminan sobre misteriosas ruinas de un pasado mas bien próximo a nosotros, por no decir futurista.

La idea de un país central rodeado por cuatro reinos que lo protegen y mantienen la paz está basada en la ordenación china del mundo, en función de los puntos cardinales, guardados por las cuatro bestias o animales sagrados. Así, cada país que rodea a la capital pertenece a un clan: el País del Este a la familia **Seiryuu** (Dragón Azul), el País del Sur al clan **Suzaku** (Ave Roja, una especie de fénix), el País del Oeste a los **Byâko** (Tigre Blanco), y el País del Norte al clan **Genbu** (Tortuga Negra en China). A su vez, cada reino está gobernado por su correspondiente gensei (santo), que se acompaña de un consejero personal denominado housei (espíritu), como un hada. Por debajo de él, oros miembros del clan, guerreros protectores.



Hay dos reglas básicas en este mundo: no entrar sin permiso en un reino, so pena de muerte, y evitar el enfrentamiento entre os gensei.

EL ÁNGEL OSCURO

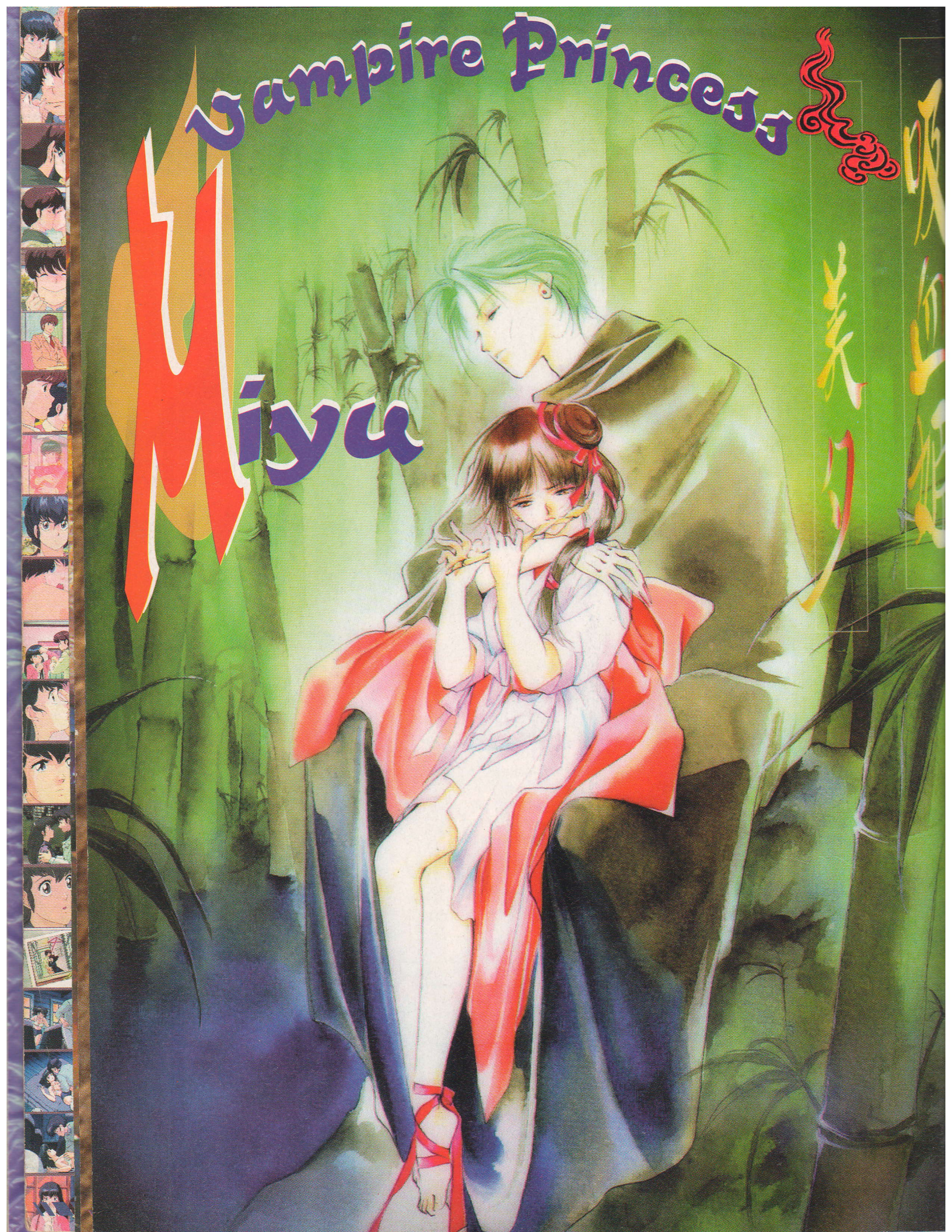
La historia comienza cuando DARK, un joven de catorce años, derrota en un combate a muerte a su maestro SOU, al que tampoco le queda mucho tiempo de vida. Al morir, Dark se convierte en el nuevo *gensei* de los suzaku, y por tanto hereda la espada *Suhou*, la prueba de su nuevo cargo.
Acompañado de la *hosei* (espíritu fénix) KYOU, debe ir al País Central para mostrar su poder. El manga es la historia de ese viaje, un viaje que hubiera sido muy corto si nuestro protagonista no careciera de algo: sentido de la orientación, lo que en otras palabras más serias quiere decir que su dirección no le apoya.
En primer lugar se adentra sin autorización en el País del Sur, por lo que se ve atacado por su *gensei* LEAN y varios miembros el clan Seiryuu. Aunque todo se aclara al final, Dark demuestra no estar preparado aún para ser santo (ni siquiera es capaz de desenvainar su espada), y PAN, representante del rey HAN del País Central, le requisa su arma hasta que logre llegar a su destino.
De nuevo emprende su viaje nuestro protagonista, y pronto va a conocer al viejo forjador de espadas KIN, quien le presta la peculiar *Shinrouen*, una espada sin filos. Pero allí debe enfrentarse a otro *gensei* (no es que se respeten mucho las leyes, vaya), esta vez a SHOU del Oeste. Durante el combate, ocurre algo preocupante: mientras de sus heridas mana sangre negra, Dark se encoleriza y despliega un poder oculto que lo transforma en un ser violento y de aspecto diabólico (pero con alas de ángel). El combate termina en tablas, y tras recuperar la salud y su carácter amable, Kyou y Dark prosiguen su camino, atravesando el desierto de Arhat.
El muchacho se ve sumergido a través del sueño en un mundo árido y en guerra, poblado de tanques y carros de combate que destruyen todo lo que encuentran a su paso. Poco después, conocen a un misterioso hombre que se ofrece a ser su guardaespaldas ante los graves peligros de ese lugar. Esos "peligros" no tardan en aparecer. Se trata de los ladrones de **Gairana**, cinco guerreros, perseguidos por el clan Genbu, que roban y matan a quien se cruce en su camino. Dark se verá obligado a luchar contra ellos para recuperar a su amiga Kyou y su espada *Shinrouen*.
En España, el manga terminaba con el protagonista, su misterioso acompañante, y los guerreros del gensei del norte EN, dentro de un coliseum (el coliseum romano deberían decir, porque es igualito), dispuesto a enfrentarse a esos

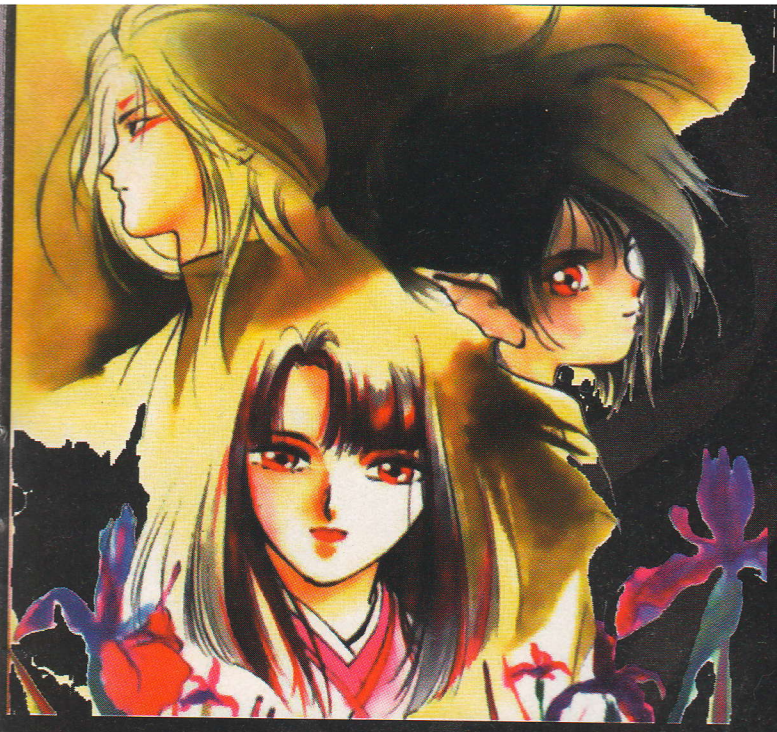
guerreros-ladrones, mientras la kousei del norte, SETSUKA, intenta salvar a Kyou. A quien le gustara la serie, estaría esperando la salida de un quinto tomo, que creo aún no ha aparecido. En cuanto a una versión animada de ***"DARK ANGEL"***, sigue sin haber nada concreto, pero parece que Asamiya no lo ha descartado en absoluto y está trabajando en ello. Sí vio la luz un cd drama en 1995, con una preciosa canción de entrada y algunos personajes nuevos en la historia.

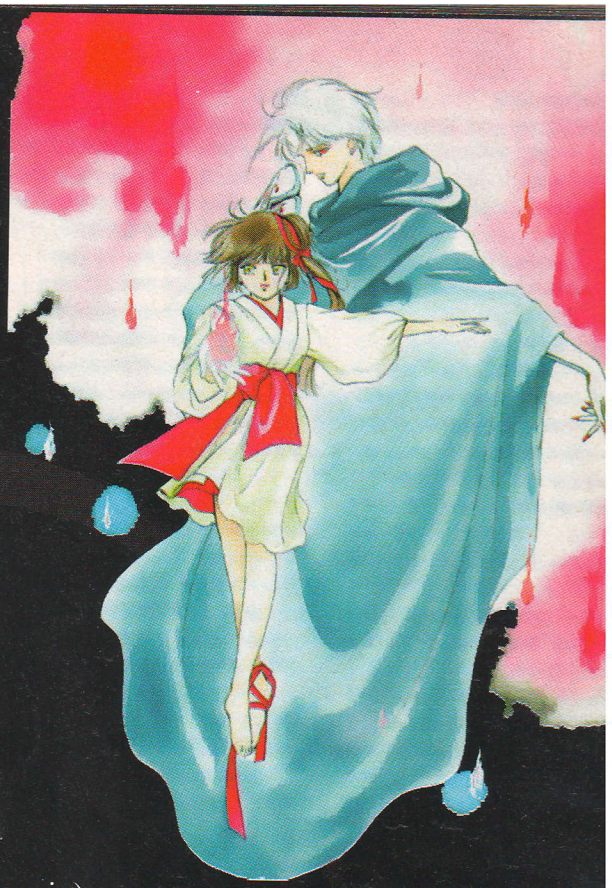
Quien haya tenido la suerte de ir siguiendo el manga en la revista Newtype (suerte y dinero, la verdad), habrá descubierto novedades importantes. Por lo poco que he podido saber, los cinco ladrones se llaman REIKOKU, MUZAN, KICHIKU, ZANNIN y HIDOU, y proceden de **Zipangu** (nombre antiguo de Japón). El hombre que se había unido a Dark resulta ser TAN, un miembro del clan Byâko cuya bestia sagrada es el león. A la lucha de los Gairana se une el gensei En, a cuyos guerreros han dejado un poco maltrechos, y cuando parece que el quinteto adversario va a ser vencido, Dark vuelve a despertar su lado oscuro, transformándose en un demonio cruel que ataca sin contemplaciones a En y Tan, para finalmente alejarse volando hacia el País Central con el propósito de destruir a su rey. Kyou, liberada por Setsuka, le ve marchar y llora sobre la olvidada espada *Shinrouen*.

Lamentablemente, hace unos dos años la serie dejó de aparecer en la Newtype, pero no perdamos la esperanza; en mayo de este año es muy posible que ***"SEIJUU DENSHÔ DARK ANGEL"*** vea de nuevo la luz, y nada menos que a color. Con el título "***Dark Angel: Phoenix resurrection***", Image Comics va a publicar la tan deseada continuación en Estados Unidos.

Marimar Fernández


Vampire Princess
Miyu
吸血姫美夕





Miyu, una inocente niña destinada a una suerte no merecida, en sus ojos dorados refleja la tristeza que la acompañará durante toda la eternidad, Larva, su fiel amigo que siempre permanecerá a su lado,
...Y ella cumplirá su destino.

Vampire Princess Miyu, nos cuenta la historia de Miyu, una chica vampiro que da la inmortalidad a víctimas humanas de horribles tragedias, y las introduce en sueños, que parecen reales,, a través de los cuales ellos aún pueden ser felices. A la vez que eso, su verdadero trabajo es coger a los Shinma (dioses demonio) y devolverlos a la oscuridad, su mundo.
Miyu era en apariencia una niña normal, sin embargo, hija de una humana y un Shinma, su destino le reservaba una trágica historia con la que tendría que aprender a vivir. Miyu perdería a sus padres y despertaría su auténtica naturaleza, que aunque mortal, escondía todas las cualidades de un vampiro. Así, conocería a Larva, uno de los Shinma más poderosos enviado a matarla, y que acabaría convirtiéndose en su esclavo y amante en el sentido más puro de la palabra.

LOS OVAS

Son cuatro en total y se hicieron antes que el manga.
Los Ovas nos relatan el primer encuentro entre Himiko (la protagonista principal en este caso), una medium dedicada a estudiar posesiones y distintos casos paranormales, y Miyu, la princesa vampiro entregada a a su trabajo de devolver a la oscuridad a los Shin-ma (espíritus- demonios). A la vez que hace eso, Miyu tiene poder para apartar de la realidad a aquellas personas que están sufriendo terriblemente, y darles la inmortalidad en un mundo paralelo, donde pueden recuperar la felicidad que una vez perdieron.
Los Shin-ma vienen a este mundo y eligen a sus presas: los humanos, a los que , de una u otra forma acaban matando sin importarles para nada la edad, o sus vidas.
Por supuesto, como en todo caso hay excepción, entre los Shin-ma, también hay excepción y esta es Larva, uno de los Shin-ma más poderosos que es enviado a matar a Miyu (precisamente para que la niña no interfiera en los planes de los demás) y acaba enamorandose de ella y sirviéndola como su fiel esclavo. Si tenemos en cuenta que además, Larva es uno de los personajes más perfectos y carismáticos en el mundo del manga..., desde luego obtenemos una pareja que muchos envidiarían.

Retomando el tema del principio, Hi va a Kyoto a estudiar el caso de una que lleva seis días como si estuviera dormida, y parece ser un extraño cas posesión. Por petición de los padres. mujer se desplaza hasta allí, y se encuentra con un doble caso, pues en Kyoto han asesinado a varias jovenc en extrañas circunstancias y nadie ha capaz de determinar la causa.
Es así, como la joven Himiko se ve implicada en un caso que se le va de manos y que no sabe como resolver está dispuesta a llegar hasta el final.
Comienza sus investigaciones y con novio de la primera de las víctimas, descubriendo que el caso de los ases de estas jóvenes esta relacionado co vampiro, que además parece ser que alguna manera se hospeda en la casa niña poseída.
Himiko va al lugar donde asesinaro primera muchacha y allí es atacada extraño ser, y salvada a su vez por u figura envuelta en una negra capa y máscara cubriendo su rostro.
Es obvio que es Larva, y a su lado aparece Miyu.
Sin embargo, la reacción de Himiko es precisamente de agradecimiento, todo lo contrario. Como Miyu es un vampira, Himiko la considera tan as como al otro vampiro y jura que la destruira. Esto demuestra que Himi tiene muchas luces por muy mediu sea.
Continuando con el caso, Himiko descubre que los padres de la niña

murieron hace mucho tiempo a consecuencia de un accidente de trafico, lo cual causa mayor confusión a todo el asunto. Así, finalmente se junta en la casa de Aiko todos: Miyu, Larva, Himiko y , el causante de todo lo ocurrido: Raen (Shimma de Japón). Miyu lo devuelve a la oscuridad pero no puede hacer nada por salvar la vida de la pequeña.

El segundo caso tiene como protagonista a Ranka, otro Shin-ma de Japón, en la forma de una hermosa muchacha que va a una escuela de Kyoto, muy guapa, y dedicada a transformar en muñecos a sus victimas. Es la manera que tiene de proporcionarles belleza eterna(extraña manera de lograr ser guapo, por cierto).
El problema se complica cuando Ranka elige como siguiente víctima a Kei, un muchacho físicamente perfecto pero que parece estar preocupado exclusivamente por su físico, lo que desde luego no dice mucho a su favor.
Kei esta perdidamente enamorado de Ranka y además esta le ha prometido que puede darle la belleza eterna.
Lo que comienza siendo la historia de siempre, osea el hecho de que Miyu tenga que hacer regresar a este Shin-ma a su mundo , se convierte en un enfrentamiento personal de las dos por el mismo chico. A Miyu, le gusta Kei y a Ranka le gusta también. En medio de este lío, se encuentra Himiko, que ha ido a investigar la desaparición de algunos jóvenes de la escuela, y que como de costumbre, la pobre nunca resuelve nada. Todo el problema se soluciona cuando Kei decide por si mismo pasar el resto de su vida con Ranka, por lo que en este sentido Miyu pierde frente a Ranka. Esta es devuelta a su mundo pero se lleva a Kei transformado en muñeco.
Miyu se siente triste por no haber sabido conservar al chico que le gustaba, pero ¿Quién demonios quiere a Kei cuando vas acompañada de alguien como Larva?

En el tercer Ova, Miyu pide ayuda a Himiko, que va hasta Kamakura, en parte porque le intriga que un vampiro requiera de ella, en parte por ayudar de verdad a Miyu. Lo que ocurre es que Larva ha sido capturado y necesita su ayuda para liberarlo. Lo único que tiene es una foto de una especie de armadura, culpable del suceso. Es precisamente por eso por lo que necesita la ayuda de Himiko, para que ella como investigadora, descubra algo de esa armadura.
Así lo hace, llevándola sus investigaciones a tienda de antigüedades en donde parece ser que estuvo esa armadura durante algún tiempo, pero la casa ardió y los dueños, un matrimonio, murieron.
Sin quererlo ni beberlo, se encuentra con un hombre que tiene una foto idéntica de la armadura, y que la conduce hasta el templo donde esta la armadura y Larva.
En ese momento, Miyu hace su aparición. Esta, había utilizado a Himiko para poder localizar a la armadura y a Larva. Ahora comienza la encarnizada lucha. El que manda sobre la armadura es un viejo amigo de Larva que ha venido a Japón a recuperarlo, Lemuria, pero como castigo por lo que ha hecho, este Shin-ma no regresará a su mundo, si no que morirá aquí mismo.
De esa forma, Miyu logra liberar a Larva y que todo acabe bien para ellos dos.

El cuarto Ova, se aparta n poco de los casos habituales, regresando al pasado de sus dos protagonistas principales, Himiko y Miyu.
Himiko vuelve a Kamakura y comienza a recordar cosas extrañas de su infancia, una casa en lo alto de la colina, objetos moviéndose alrededor... De repente se encuentra delante de la casa, y dentro están sus padres. En ese momento aparece Miyu y le explica que hay gente que bebe sangre una vez, y continua llevando una

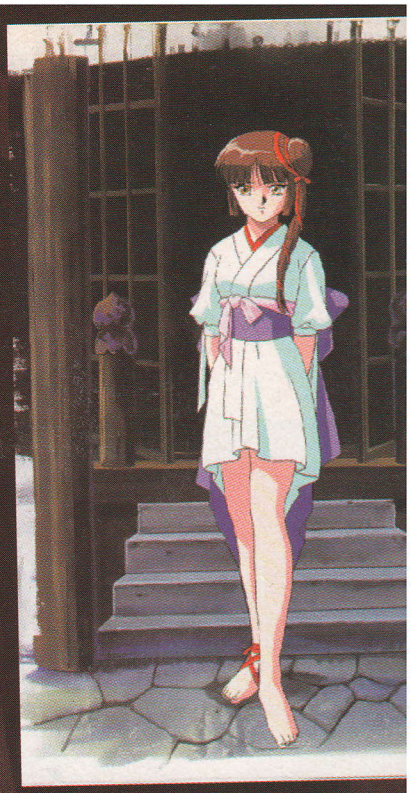
vida normal hasta que un día, despierta su sangre vampírica. De esta forma, Himiko se da cuenta de que Miyu sabe sobre ella, mucho más de lo que parece.
Entonces, Himiko le pregunta por el pasado de ella, y Miyu comienza a contarle como se convirtió en vampiro, como perdió a sus padres, y como adquirió el poder de dar la inmortalidad a los humanos, pero no de quitarles la vida, como perdió a sus padres y como debe cumplir y devolver a todo los Shin-ma a su mundo para liberar el alma de sus padres que esta cautiva.
Himiko comienza a entender el comportamiento de la joven niña, y es en ese momento cuando Miyu le dice a ella, que posiblemente también sea vampiro. Himiko se siente confusa...

EL MANGA

El manga se realizó un tiempo después teniendo en cuenta el arrasador éxito que habían tenido los ovas. Cuenta historias muy parecidas a estos, pero hay algunas pequeñas diferencias, que hacen variar esta obra maestra de forma muy diferente. Así, por ejemplo, en los Ovas, se cuenta la historia de Himiko, una joven Medium que conoce a Miyu y la acusa de un montón de asesinatos. Con el paso del tiempo, Himiko aprenderá a valorar todas las cualidades buenas de Miyu y a entender su difícil posición como vampiro y líder de los Shin-ma. Sin embargo, en el manga, el personaje de Himiko, no existe. Otro ejemplo sería la propia historia de Miyu, la cual en los Ovas es capaz de recordar con claridad, y aprende a reprimirse y a afrontarlo. En el manga, sin embargo, Miyu sólo puede recordar su vida pasada a través de los sueños.
También hay alguna que otra diferencia en el personaje que la acompaña, Larva, ya que en el anime, al fracasar en su misión de matar a Miyu, le quitan la voz y le obligan a llevar una mascara. En el manga, lleva la mascara porque quiere, y puede hablar. De hecho, en el manga, se le ve a menudo sin la más cara, cosa que en el anime es bastante más difícil, y en ese sentido tiene un papel más secundario.

LA NOVELA DE VAMPIRE PRINCESS MIYU

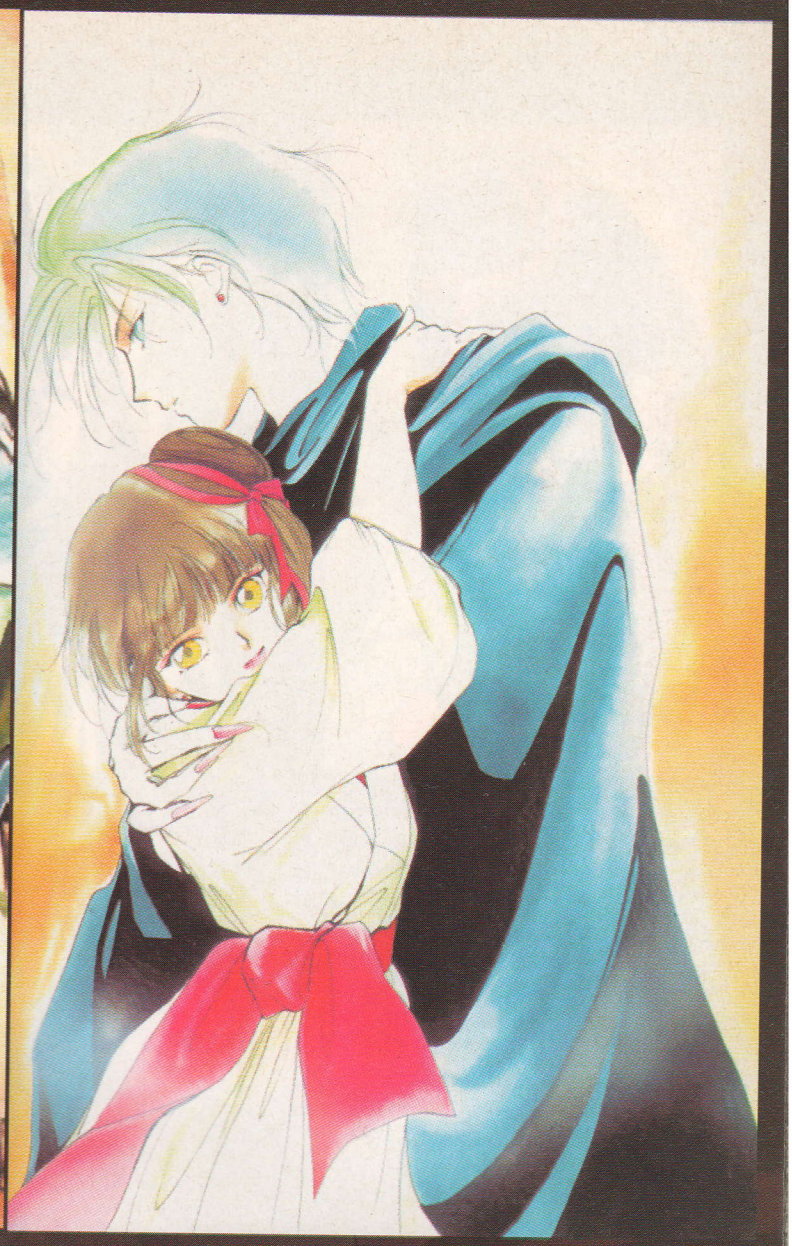
Consta de una serie de historias cortas en donde relata como Miyu llega a una escuela por un intercambio de estudiantes buscando a un Shinma que ha ido matando , precisamente estudiantes. Con ayuda de Larva, por supuesto lo conseguirá.



Esta es una de las muchas historias, ya que se compone de varias, pero lo más importante de la novela, es que Larva aparece a menudo sin la más cara y hablando mas de lo normal, lo cual yo diría que es muy positivo, porque en l Ovas, parece autista.
En esta novela además, hay algunas ilustraciones que no están en el único libro de ilustración que ha publicado l autora, y que son realmente preciosas. por lo que en Japón, la novela aunque se consideró uno de los trabajos más exitosos de ella, se vendió igual de bi

SHIN VAMPIRE PRINCES MIYU

Los Shin-ma del oeste van a japón par enfrentarse a Miyu a quien quieren qu del medio puesto que es la futura líde los Shin-ma, y de paso recuperar a La que sirve a Miyu. La historia de Larv casi la misma que conocemos. Es un



NARUMI KAKINOUCHI

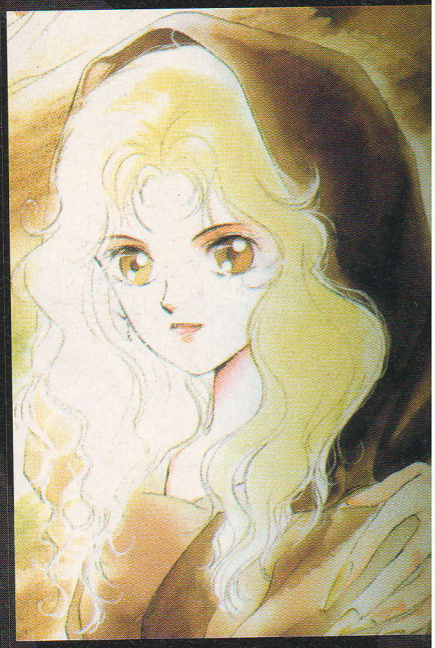
Nació en Osaka el 21 de marzo de 1962. Es la esposa de Toshihiro Hirano, con el que ha trabajado varias veces.
Su debut en películas fue "Ideon". Es una de las artistas mas populares de Japón, asi como escritora de numerosos títulos de manga.
Entre las colaboraciones junto a su marido, están: "Shin Vampire Miyu", Mermaid Trip y los Ovas de Iczer y Vampire Miyu, en donde llevó la dirección y el diseño de los personajes.
Recientemente, ha realizado el diseño de personajes de un juego de computadora llamado: Zoku Hatsukoi Monogatari.

BIBLIOGRAFIA:

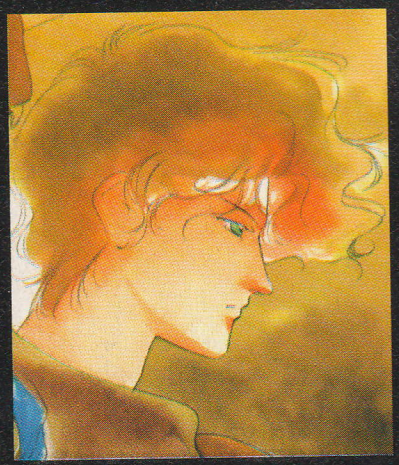
- **Vampire princess Miyu** (son cinco volúmenes, donde se cuentan diversas historias sobre Miyu. Este manga, fue publicado después de los Ovas).
- **Novela de Vampire princess Miyu** escrita después del manga, con unas imágenes preciosas.
- **Vampire Yui** (son cinco volúmenes en donde se nos cuenta la historia de Yui, una vampira como Miyu, de una forma a veces un tanto divertida).
- **Shin Vampire Miyu:** The Western Shimma (Son cinco volúmenes, en ellos, los Shin-ma del oeste ,los antiguos amigos de Larva antes de que este se convirtiese en el sirviente de Miyu invaden Japón.).
- **Dahlia the Vampire** (Sólo hay disponible un volumen. La acción es trepidante, pero algunas escenas son más gore de lo normal).
- **Charmer** (cuatro volúmenes, sobre unos muchachos con poderes psíquicos).
- **Mengensou**.
- **Le masque** (dos volúmenes que narran una historia muy similar al fantasma de la ópera).
- **The Wanderer** (El manga trata de Sei Kodoh, un muchacho que habiendo bebido sangre de vampiro, es encerrado en un huevo para que despierte más tarde como Shinma. Todo esto ocurre en los tomos de Vampire Yui. Wanderer trata de todo lo que le ocurre a partir del momento en que despierta.
- **Koi Suiren** (Cuenta la historia de dos chicas, Suiren y Shoubu, la primera princesa del mundo de Suiren, y la segunda, guardiana y soldado bajo las ordenes de la primera, que son heridas en una batalla contra otro mundo y escapan de su mundo pero a su vez, sus memorias quedan en este, y ellas deben tratar de recordar todo lo que ocurrió).
- **Moon Princess** (Dos volúmenes con una preciosa historia magia y fantástica).
- **Mermaid trip** (Como su nombre indica narra una historia sobre una sirena y un muchacho que la encuentra).
- **Gogo Sanjino Mahou** (Son por el momento tres volúmenes donde la protagonista es una muchacha con alas de ángel que tiene el poder de curar la debilidad de los corazones humanos).
- **Alien School Elysters** (Dos volúmenes).
- **Utahime fight.**
- **Kakutou-komusume Juline** (Juline es una guerrera de un pequeño pueblo, que lucha para proteger los tesoros que hay en el. Un día , llega un hombre que ansia el tesoro, y desencadena una lucha entre guerreros y las mejores luchadoras. Por el momento, hay cuatro volúmenes)

MIYU: A la edad de 13 años, despertó sus poderes vampíricos convirtiéndose en un vampiro eterno. No sufre con los símbolos sagrados y la luz del sol no le afecta. Sin embargo, se ve obligada a beber sangre para sobrevivir. Dando su sangre a un humano, le concede la vida eterna, y le permite vivir en un mundo de fantasía donde se olvida de todo lo malo que haya sucedido. Miyu es una cazadora de Shinmas (una especie de dioses-demonio), a los que devuelve a la osuridad de donde proceden.
Sus poderes están relacionados con el fuego.
A pesar de tener claro su destino, Miyu va acompañada siempre de una profunda tristeza que sólo se ve mitigada por su amante y compañera, fiel guardian y sirviente Larva.

LARVA: Es un Shinma del oeste encargado de matar a Miyu antes de que esta despertara sus poderes de vampiro.Cuando la vió, el joven Larva dudo en matarla, y tardo tanto que cuando se decidió ella ya había despertado su naturaleza vampírica , y dandole sangre, le convirtió en su sirviente.Lleva siempre puesta una máscara, y no se separa de ella jamás. Es su guardián, su amigo, y todo lo que ella necesite.Aunque en teoria, Larva es esclavo de Miyu porque está lo convirtió dandole de su sangre, lo cierto es que este encantador muchacho de cabello azul, entiende muy bien la tristeza de su princesa, y quiere estar a su lado para siempre.



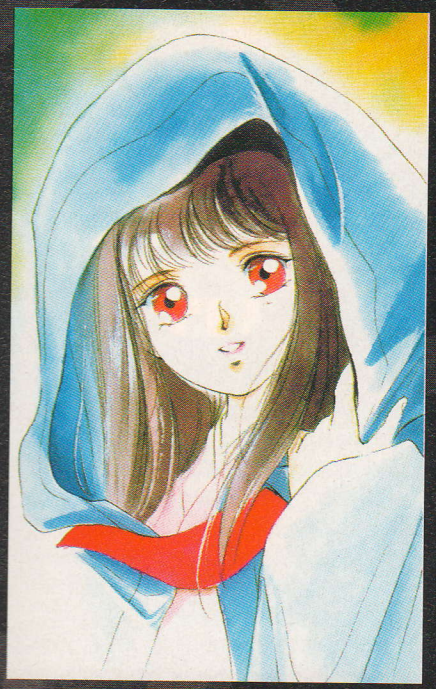
CARLUA: Es la prima de Larva. Cuando era muy pequeña, Larva la dejó al tener que ir a Japón a matar a Miyu, sin embargo, la prometió que volvería, pero nunca fue así, puesto que se convirtió en el esclavo de Miyu. Carlua va a Japón a recuperar su primo, cueste lo que cueste, ya qu entre otras cosas, esta enamorada de el, y esto en cierta manera, le impide ver a la persona que realmente la ama: Lemuria.



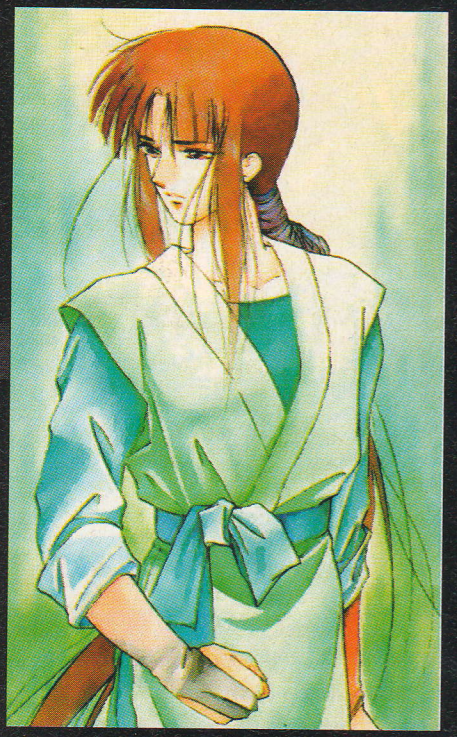
LEMURES: Era el mejor amigo de Larva antes de que fuera enviado a Japón a matar a Miyu.Lo que mas desea es liberar a Larva del control al que le tiene sometido Miyu, sin embargo, Larva le explicara que el desea estar con Miyu y en el último momento, el lo acaba comprendiendo.

LEMURIA: Es el hermano pequeñ de Lemures, y un gran amigo de Carlua a la que ama profundamente En un intento por matar a Yui, es herido de muerte por Gigi, Gio y G y no logrará sobrevivir a pesar de q la propia Yui intenta salvarle.

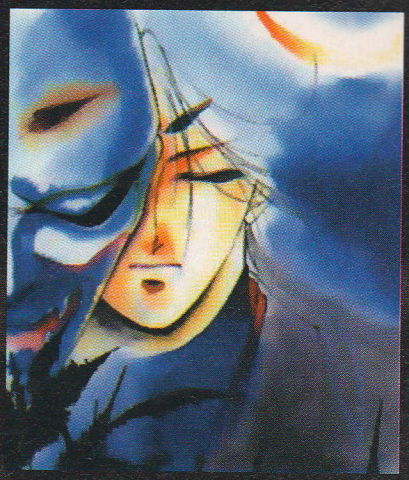
PAZUSU: Es una especie de padre adoptivo de Larva y Carlua. Era uno de los mejores amigos del padre de Carlua, y cuando este fue asesinado por la bruja Caial, se hizo cargo de los pequeños. Quiere destruir el cuerpo de Caial convertida en piedra, para que no se la pueda resucitar, pero al hacerlo muere.



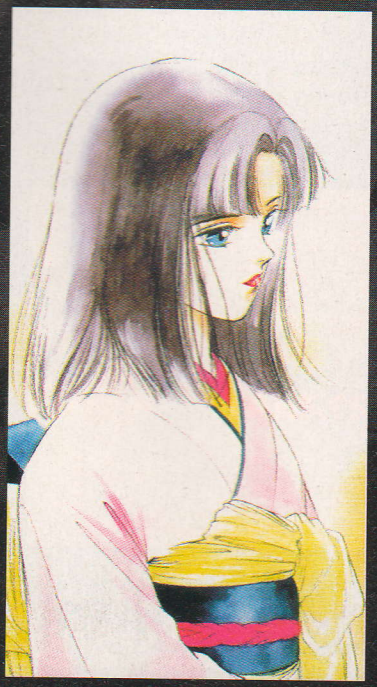
YUI: Es una vampira como Miyu. Su padre era un Shinma y su madre una humana que fue mordida por Miyu. Miyu espera que Yui la ayude a devolver a todos los Shinmas a su mundo. Aunque igual que Miyu, Yui es muy noble buena, y con un corazón de oro. Va siempre protegida por Nagi, de quien esta enamorada. Sus poderes están relacionados con los cerezos.



NAGI: Es un miembro del "clan fantasma". Su hermano mayor estaba enamorado de un ancestro de Yui, y el, siguiendo un camino parecido, se acaba enamorando de la joven Yui. Nagi, es alegre , simpatico y bromista, todo lo contrario a Larva, pero es igual de fiel y daría su vida por Yui sin dudarlo un momento.



AOI: A menudo lleva una máscara, propia de algunos Shinma. Es un poderoso espadachín, de largos cabellos . Su rostro, es mitad blanco, mitad negro. Aoi, es un Shinma japonés que se une a Ranka para luchar contra los Shinmas del oeste. Acaba muriendo a manos de Caial.



RANKA: Otra de los Shinma que se alimenta de tomar las vidaas y las almas de la gente y transformarles en muñecas. A pesar de su forma de actuar, Ranka se enamora de un muchacho Kei, y este de ella, y al final, cuando Miyu la hace regresar a su mundo, kei, se va con ella. Aunque son enemigas, por decirlo de algun modo, no dudaran en unirse cuando los Shinmas del oeste invaden Japón.

ICHIROU: Es un licantropo (hombre lobo).
Adoptando la forma de lobo, lucha contra Water Lipper y la vence. Solo aparece en Shin Vampire Miyu.

HIMIKO: Es una medium que se ve implicada en varios casos de asesinato y culpa a Miyu de todo lo que ocurre, jurando no parar hasta destruirla. Sin embargo, la niña le enseñara a aceptarla como una vampira, no como un demonio, y al final, ella misma se acaba convirtiendo en vampiro.

CAIT SITH: El Shinma más diabólico del oeste. Un poco psicótico, sufre complejo de Edipo, por lo que sólo quiere reunirse con su madre en este mundo, y para ello, es capaz de todo. Su madre, era una bruja muy poderosa que fue destruida y encerrada bajo un sello de gran poder. Quiere romper ese sello y resucitar a su madre. Para que Miyu no interfiera en su camino, ordena que maten a Yui cuando esta tiene la intención de resucitar a Miyu.

SPARTOI: Amigo de Larva y de Amy. Creció con ellos. Usa una espada y un dragón.

NIGHT GIA: Otro de los Shinma, que manipula los sueños. Ataca a Miyu, usando los sueños, pero es vencido por ella.

WATER LIPPER: Tiene control sobre el agua. Lucha contra Ichirou muere a manos de Gigi, Gio y Gia.

AMY: Uno de los Shinmas del oeste. Tiene control sobre el fuego. Es el asesino de la madre del niño que cuidaban de Miyu, y Miyu, después acaba con el.

CAIAL: Es la gran bruja muerta por uno de los ancestros de Miyu. Esta transformada en estatua de piedra pero rompiendo el sello con una daga especial, se la puede resucitar.

RAEN: Es uno de los Shinma que Mi debe devolver a su mundo.Se aliment de sueños. Tomo posesión de una niñ convirtiendola en vampiro, que murió devolverle Miyu a su oscuridad. Aparece en el primer Ova.
GIO, GIA, GIGI, y GIMA: Son los sirvientes de Caial. Gima fue asesina por Aoi y a Gia lo mató Miyu.

MÁS+ MANGA

¡PARTICIPA EN LA REVISTA!

NECESITAMOS TU COLABORACIÓN

Queremos que el protagonista de nuestra revista seas tú. Por eso la abrimos por completo a tus colaboraciones, en la forma que prefieras...

MANDADNOS VUESTRAS COLABORACIONES A:

más manga. ares informática s.l.
avda. mare de deu de montserrat 2
08970 Sant Joan de Espi. Barcelona
masmanga@aresinf.es

Tenemos varias secciones previstas a tu entera disposición:

· CARTAS AL DIRECTOR

En esta sección podréis exponer vuestras quejas, alabanzas, denuncias públicas, opiniones, cuestiones y comentarios sobre el tema que queráis...

· ANÁLISIS DE PERSONAJES

¿Te has quedado alguna vez con las ganas de decir al mundo lo que te parece tal o cual personaje? Ya sea para bien o para mal, te abrimos esta sección para que opines.

· DIBUJOS Y FÓRUM

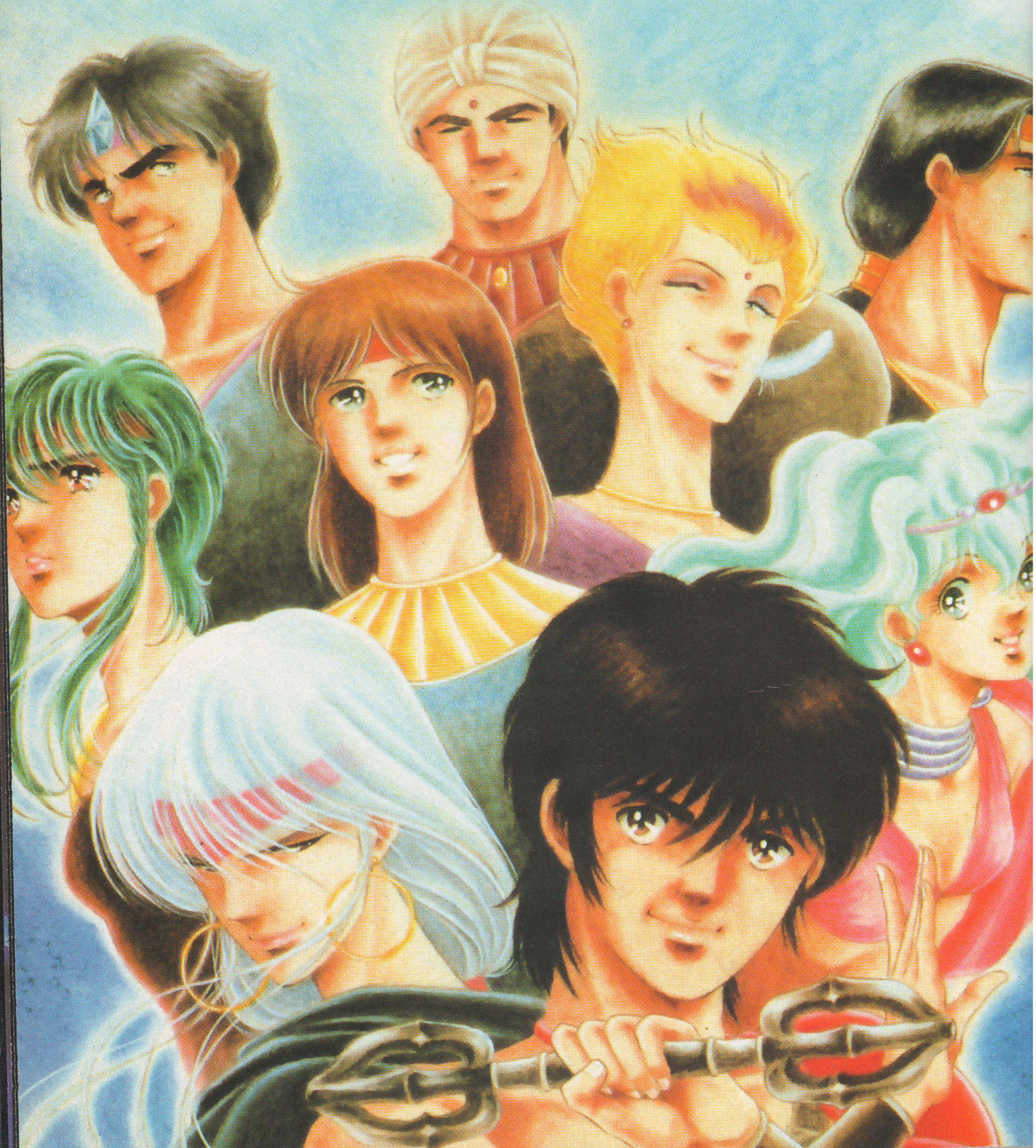
Esperamos no sólo tus dibujos, sino también tus fotos disfrazado de tu personaje favorito, tus datos para intercambio, cualquier pregunta que quieras hacer y, en general, todo lo que nos quieras hacer llegar a la revista. Estamos deseando tener noticias vuestras...

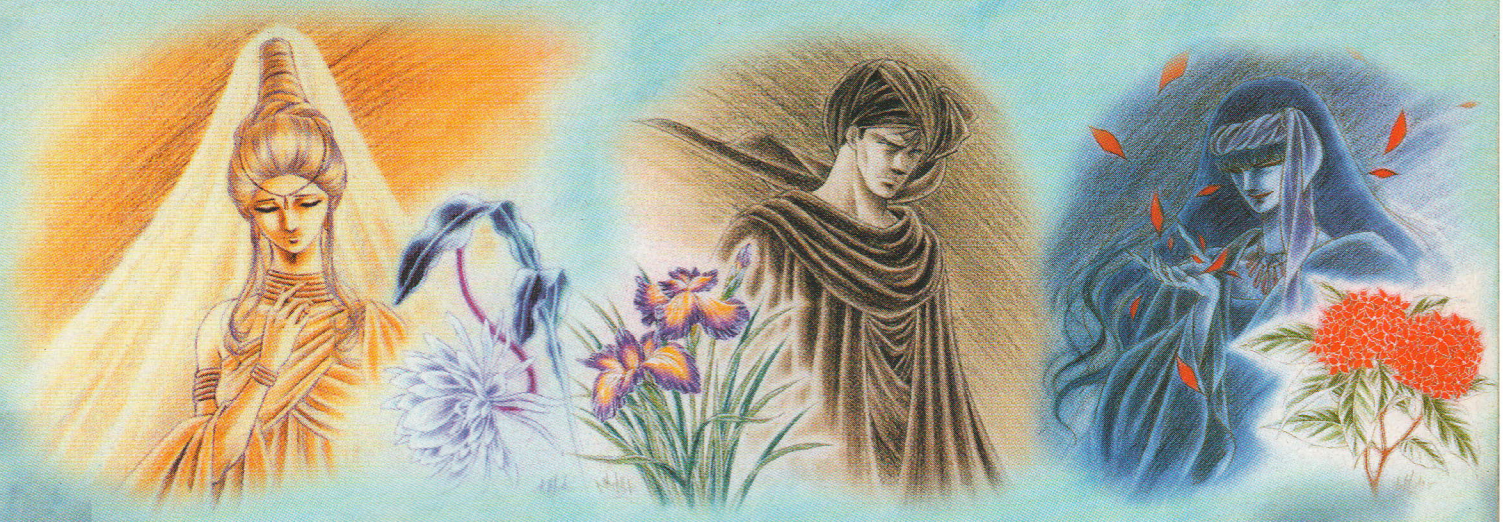
· FANFICS

¿Así que te dicen por ahí que tienes vena literaria? A nosotros, como a muchas otras personas, nos gustaría leer las historias alternativas que habéis escrito de vuestros anime o mangas favoritos. Cada mes publicaremos los mejores. Y quién sabe, quizá alguien reciba alguna sorpresilla...

SHURATO

ETERNA GUERRA DE DIOSES

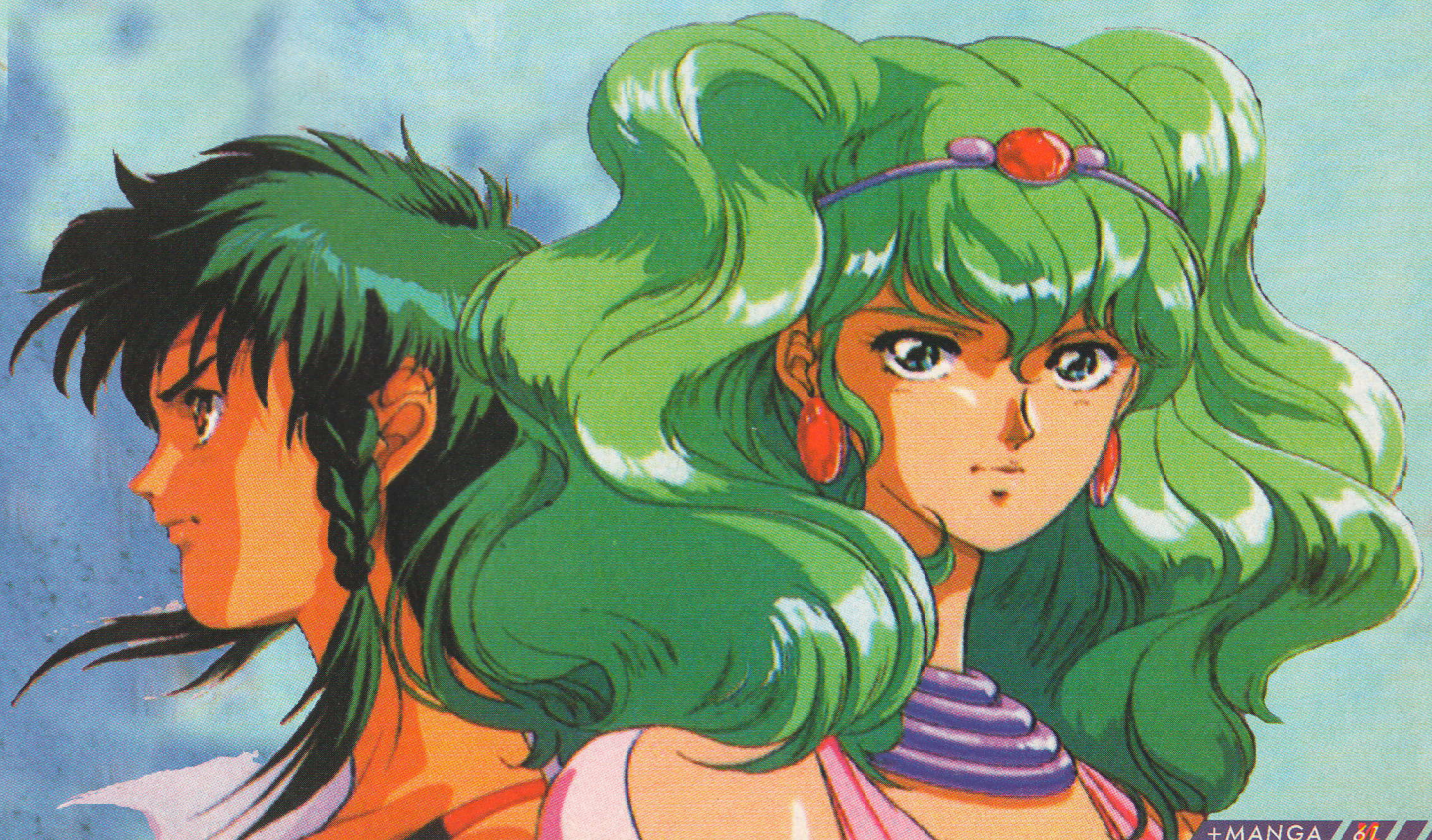


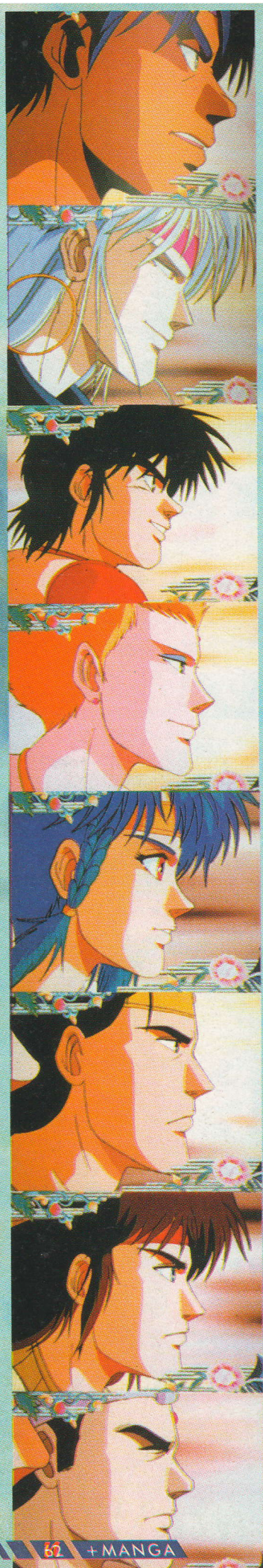


Ya sabemos que uno de los capítulos más prolíficos en el mundo del manga y del anime es lo que se ha venido llamando fantasía heroica, donde la mitología, las leyendas y la imaginación campan a sus anchas. Formando parte de su excelente repertorio encontramos una serie que en España se emitió hace varios años, a unas horas bastante intempestivas, y que nos transporta a un mundo idílico en el que, como no, se va a desarrollar una cruenta batalla por su supervivencia. Es **TENKÛ SENKI SHURATO**, una creación de **Satoru Akahori** (conocido principalmente por ser el padre de *Bakuretsu Hunter*), llevada a la animación por la Tatsunoko hacia 1989-90, con una buenísima banda sonora y un diseño de personajes de alto nivel, que corre a cargo de **Matsuri Okuda** y **Masaki Kudô.** Por supuesto, también tiene su versión en manga, pero yo voy a centrarme en la serie, concretamente en la carga mítica que inspira a cada personaje (bueno, a todos, todos,...).

Akahori es un gran amante de la mitología hindú y el budismo esotérico, así que no es difícil adivinar donde vamos a encontrar el origen de los habitantes de la *Esfera Celestial,* ya sabéis, el lugar en el que se desarrolla la historia. Como puede ocurrir que no estéis familiarizados con estas religiones, quisiera explicar primero y muy brevemente algo sobre ellas: el hinduismo es la religión viva más antigua del mundo y esta fundamentalmente basada en los *Vedas*, los libros sagrados hindúes. En un primer momento se destacan una serie de divinidades principales, pero con el tiempo fueron desplazadas en el culto popular por las que dominan actualmente, que son las más conocidas y las que inspiran a **Akahori**. Con respecto al budismo, se creó en el siglo VI a.C. en la India, siendo su fundador *Buda.* Posteriormente se extendió por todo Oriente, asumiendo muchos dioses del panteón hindú como protectores de esta religión y traduciendo sus nombres a la lengua vernácula de cada país.

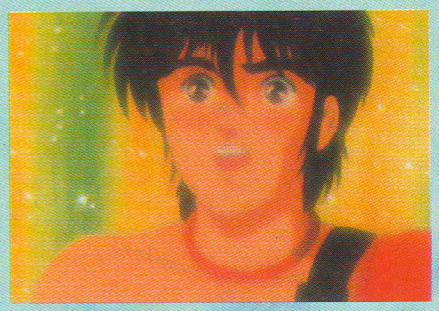
Bueno, dicho esto, vamos a entrar en materia.





La historia de **TENKÛ SENKI SHURATO** se desarrolla en el *Tenkûkai*, que significa Mundo Celestial. No es exactamente el Cielo, sino más bien un lugar paralelo a la Tierra, su reflejo al otro lado del espejo, cuyos destinos están unidos. Allí son transportados dos amigos de la infancia mientras disputaban la final del Campeonato Nacional de Artes Marciales de Japón. Ellos son **SHURATO HIDAKA** y **GAI KUROKI**, ambos de dieciséis años, que se encuentran de sopetón con que su destino es luchar por aquella tierra desconocida a fin de que no sea destruida, y con ello, el mundo de los humanos. El problema es que Gai no parece estar muy por la labor, y directamente se pasa al bando de los malos, convirtiéndose en el principal enemigo de Shurato.

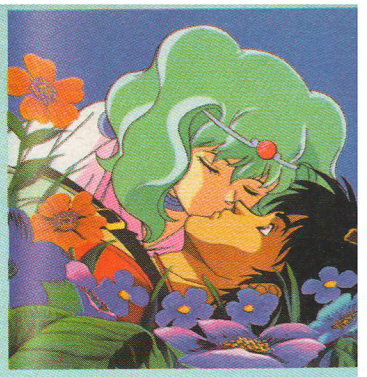
Nuestro protagonista es llevado al *Tenkûju* (Arbol Celestial) y se le explica rápidamente la situación. Hace diez mil años hubo una gran guerra entre dos familias divinas por el dominio del *Tenkûkai*. Los **ASURAS** (no Asra, como se tradujo) querían destruirlo, y los **DEVAS** protegerlo. Al ganar estos últimos, los enemigos fueron encerrados en otra dimensión, pero cada diez mil años deben volver a enfrentarse.



En la mitología hindú, originariamente no había ninguna diferencia entre el término **Deva** y el de **Asura**, que se referían a los dioses. Sin embargo, con el tiempo, **Deva** y **Sura** designaron a los dioses hindúes y **Asura** a los "no-dioses", es decir, a los demonios, sus eternos enemigos.

El miembro más importante de la familia de Deva es **VISHNU SAMA**, la diosa de la armonía, encargada de conservar esa tierra. Es la única que puede transmigrar las almas de los difuntos para que renazcan, e igualmente puede curar cualquier herida, por grave que sea, gracias a su poderoso ***soma.*** Este término, que en la serie alude a la energía que brota de todas las cosas, y que puede ser canalizada con una formidable fuerza combativa, es una palabra sánscrita que alude a una planta que otorga la inmortalidad y al dios que vive en ella. Con el tiempo, designó asimismo la luna.

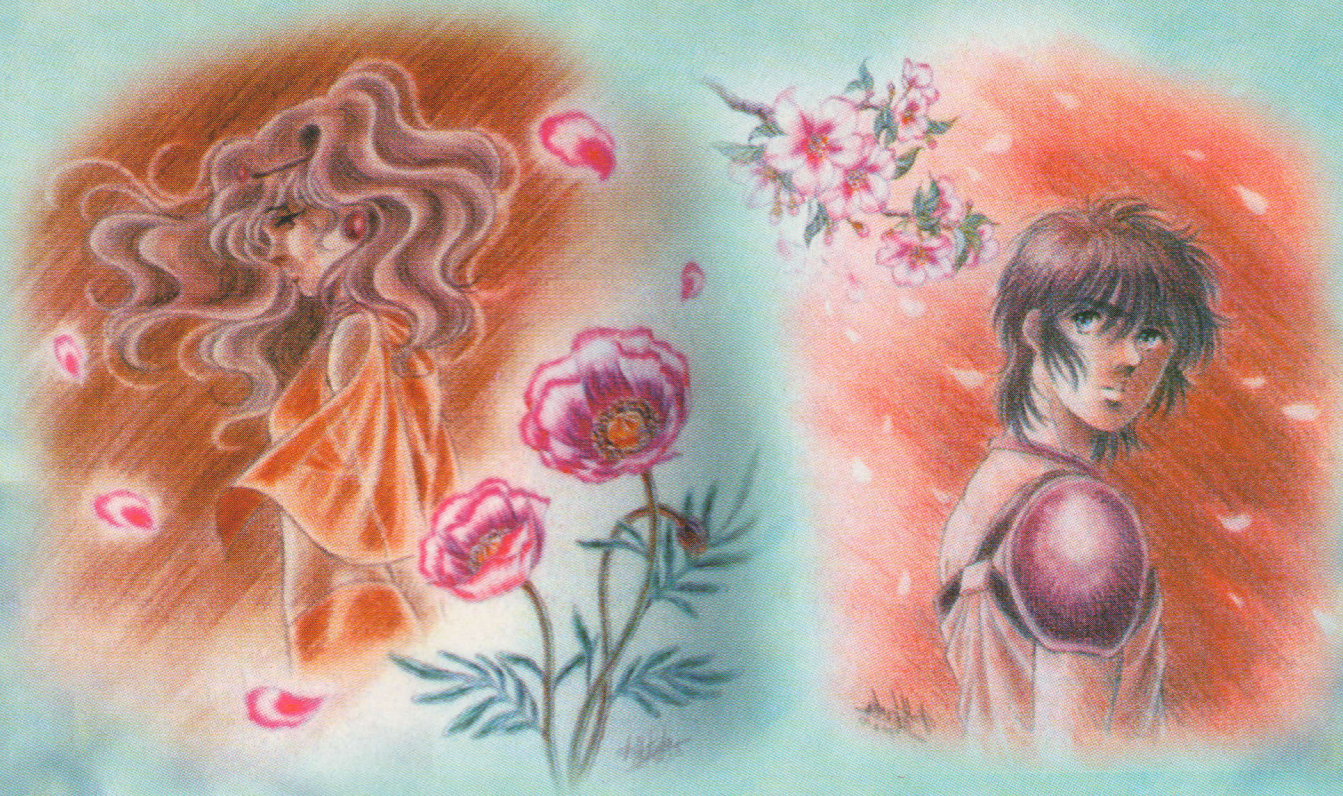
En la mitología hindú, **Vishnu** es una de las deidades más importantes, y seguramente la más popular; forma la Tríada divina junto a Brahmâ y Siva, y tiene la función de preservar todo lo que existe. Pero cuidado, **Vishnu** es un dios, no una diosa, como en el anime aparece. Para mantener la paz y luchar contra el mal, Vishnu se apoya en un ejército, constituido por soldados y generales divinos, entre los que destacan los **HACHIBUSHU,** que literalmente significa Ocho Guerreros. Estos generales se distinguen por llevar un ***Shakti*** o armadura, término sánscrito que en realidad alude a la energía o poder cósmico, de la divinidad, y que con el tiempo, designa la energía femenina y en general, la Diosa Madre. En la serie, este *shakti* recibe diferentes nombre según aparezca desactivado (*Veda*) o como una especie de plataforma volante (*Varuda*). Al fren de esta fuerza militar está **INDRA**, Comandante supremo de la armada y la mano derecha de Vishnu. Es un hombre de aspecto maduro que pronto se revela como el gran traidor de la serie pues en realidad pertenece a la familia de Asura



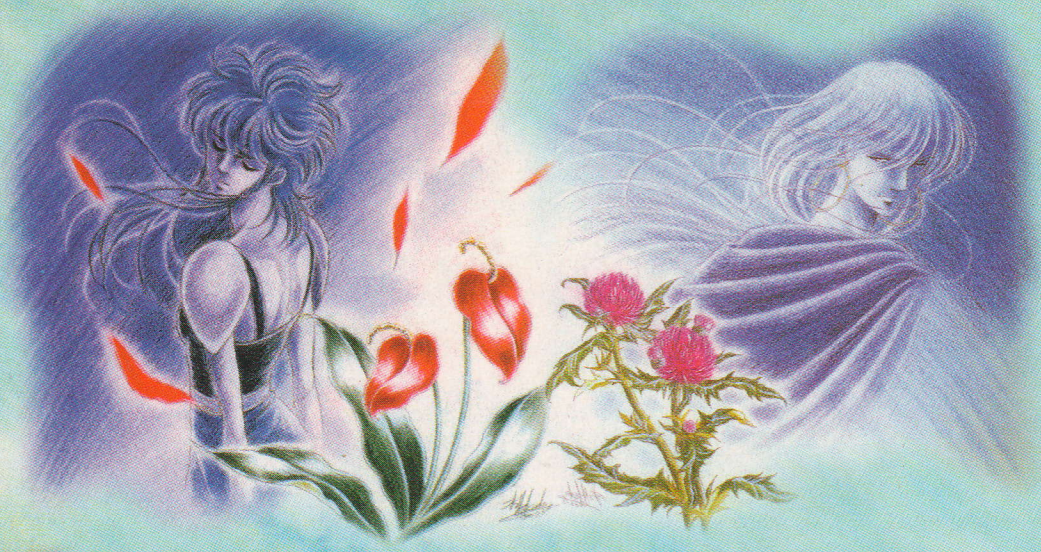
En el hinduismo, **Indra** es una deidad muy antigua y que en el pasado gozó de mucho culto está considerado el rey de los dioses y del cielo, controla las lluvias, manda sobre las tormentas y maneja el trueno y el rayo. Co el tiempo va perdiendo su importancia, y e el budismo es asumido como *Thaisaku-Te* (si habéis leído RG Veda os sonará el nombre), uno de los doce *Grandes Devas* **Jûni-Ten**, de los que hablaré más adelante Siguiendo con la historia, Shurato pronto entera de que él forma parte de esa élite d los Ocho Guerreros, como Gai, aunque misteriosamente éste ha renegado inexplicablemente de su misión. **Hachibushu** e un término japonés que pertenece a la mitología budista; alude a los protectores del mundo, una serie de divinidades y elementos divinos que actúan de defensores de Buda y las Leyes budistas.

SHURATO, que tiene un *shakti* de león y su arma es un *vajra* (la representación hindú del rayo), es la reencarnación de **SHURA Ô** (Rey d Shura). Esta palabra proviene del termino japon **Ashura** (por eso no debe pronunciarse Shula), que a su vez deriva del sánscrito **Asura**. Ya sabéis quiénes eran los Asuras, pero no os he dicho que en el budismo los Ashuras tienen una función protectora, si bien el rey de los Ashuras es concebido como un ser de aspecto demoníac guerrero, y de cólera perpetua. Tal vez en relación con ello, el nombre propio **Shurato** es en relación con la lucha y el enfrentamiento.

Cuando Indra convierte a Vishnu en piedra, sólo Shurato y otro de los guerreros, Hyûga, descubren quién es el traidor, y tienen que unir para salvar a su diosa. **HYÛGA** es un muchach de diecisiete años, el predilecto de Vishnu, y posee un *shakti* de tigre y una especie de *nunchaku* como arma. Es la reencarnación de **TEN Ô** (Rey del Cielo); este nombre está relacionado con el hindú **Deva**, al que también aludido. En el budismo japonés, se refiere a



dioses del panteón hindú que asumen esa función de protectores en torno a Buda, constituyendo la clase más alta.
El siguiente guerrero en unirse a ellos es su mejor amigo, **RYÔMA**, de su misma edad, que nos sorprenderà al final de la serie casándose con una joven llamada **Matsuri.** Es la reencarnación de **RYÛ Ô** (Rey de los Dragones), su *shakti* es, lógicamente, un dragón, y su arma un tridente. Estos dragones que Japón hereda de la cultura china, tienen su origen en los **Naga** hindúes, serpientes míticas con cabeza o torso humano, que viven en los ríos, lagos, mares, y por ello se les considera guardianes de los tesoros de la Tierra y poseedores de todas las ciencias. Se los concibe como genios benefactores, aunque son mortales enemigos (más bien víctimas) de otros seres míticos que paso a tratar ahora mismo. Por cierto, que el nombre de **Naga** es empleado en la serie para designar a los pequeños dragones que actúan de mensajeros del Palacio Celestial. El último en unirse al grupo es **REIGA**, de dieciocho años; el guerrero atípico, bromista, claramente afeminado, pero leal y valiente (y varias veces el más listo de todos). Su armadura evoca un *ave Karura* y su arma son dos aros, ya que es la reencarnación de **KARURA Ô** (Rey Karura). Este pájaro mítico, que podría describirse como una mezcla entre ave fénix y ave lira, está de nuevo tomado del hinduismo; se trata del ave **Garuda**, el gran enemigo de los Naga primitivamente, que se convertiría en la montura del dios Vishnu. Se caracteriza por su velocidad y su hermoso plumaje dorado como el sol. Para complicarles las cosas están los cuatro miembros restantes de los Hachibushu, fieles a Indra, aunque ignorantes de su verdadera naturaleza. Su principal seguidora es **RENGE,** cuyo nombre significa loto, y es la única mujer guerrera. Tiene diecisiete años, y a pesar de su carácter duro y belicoso lleva toda una tragedia amorosa a sus espaldas, ya que ama profundamente a su maestro Indra, pero no es correspondida por él. Su armadura es un unicornio; su arma, un látigo, y ella es la reencarnación de **NÂRA Ô** (Reina Nara). Es una adaptación del término **Kinnara,** el mismo en sánscrito y en japonés, y designa a unos seres míticos muy poco conocidos y secundarios, músicos celestes con cuerpo humano y



cabeza de caballo, que habitan lugares paradisíacos. Por cierto, tiene una hermana**, Sati,** cuyo nombre está tomado de la primera esposa del dios Siva. Acompañan a Renge en la lucha Dan y Kûya, ambos un año mayor que ella.

KÛYA, nombre que curiosamente coincide con uno de los grandes difusores del budismo en Japón (**Kûya Shônin**, 903-972), es la reencarnación de **DAPPA Ô** (Rey Dappa), tiene un *shakti* de búfalo de agua y su arma es una rueda o *chakram*. El término deriva del japonés **Kandabba**, que a su vez alude a los **Gandharva**. Estos son los músicos y cantores celestiales, que habitan el paraíso de Indra según la mitología hindú.

DAN, el más fuerte (y bruto) del grupo, tiene un rinoceronte por armadura y su arma es un hacha. Es la reencarnación de **HIBA Ô** (Rey Hiba), nombre que está en relación con **Magoraka**, derivado del hindú **Mahôraga,** y que alude a un tipo de serpientes míticas muy poco conocidas.

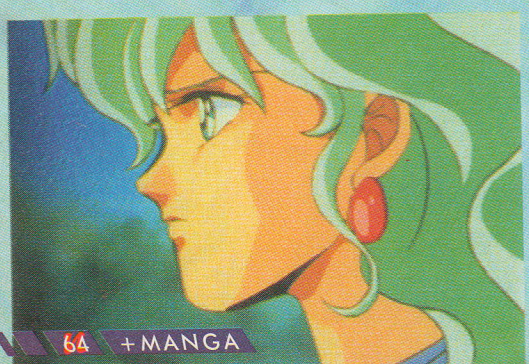
Finalmente, el mejor amigo de Shurato, **GAI**, cuyo *shakti* es un lobo y su arma la espada, resulta ser la reencarnación de **YASHA Ô** (Rey Yasha). Esta palabra deriva del sánscrito **Yaksha**, que alude a los genios de la naturaleza. Representan las fuerzas del suelo, los metales preciosos, la abundancia y la fertilidad, y en general suelen ser benévolos. En el budismo asumen el papel de guardianes de las puertas, de ahí que pasen a su mitología como una de las clases de protectores. Ahora bien, en Japón el término **yasha** suele interpretarse como demonio o diablo, y esto se ratifica en la serie, pues una de las acepciones del nombre **Gai** es demonio. Supongo que por ello era el más indicado para encarnar al gran rival del protagonista.

La primera parte de la serie abarca una especie de guerra civil entre los habitantes de la Esfera Celestial, todos

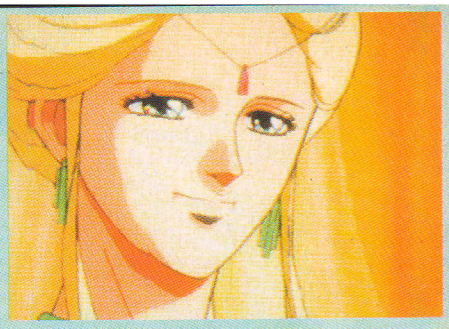
para liberar a su diosa del extraño hechizo, aunque sólo los buenos saben que tienen la razón. En su difícil misión van a contar con la ayuda de varios personajes, entre los que destaca, sin duda alguna, **Rakshu**, o más correctamente, **LAKSHU**. Esta jovencita de dieciséis años es la compañera de aventuras de Shurato, y se presenta como su novia. No es una guerrera ni nada parecido, pero al final de la serie tiene una importancia capital, ya que resulta ser la sucesora de Vishnu. Se acompaña siempre de una especie de pequeño *naga,* un animalito peludo y muy simpático al que llama **MÎ.** Si acudimos a la mitología hindú, una de las diosas más conocidas es **Lakshmi,** la diosa del amor, la riqueza y la fortuna, la bella deidad que surgió del océano primigenio y eterna esposa del dios Vishnu. Ahí tenemos el origen de ambos nombres (muchacha y mascota) y la relación con su destino como preservadora de ese mundo. También están los ***Genmushu***, los dos espías de la diosa, enviados a buscar el palacio de la familia Asura. La chica se llama **SARAS DE BENZAI-TEN**, una guapa pelirroja de veinte años que porta un arco. Su nombre deriva de **Sarasvati**, la diosa hindú de la sabiduría, la ciencia y el conocimiento, esposa del dios Brahmâ y divinidad de la música y las artes poéticas. En Japón se la llamó **Benzai-Ten,** asociada al agua y las riquezas, por lo que se convirtió en una de las siete deidades de la fortuna. Su compañero es **MAYURI USUSAMA MYÔ Ô**, de veinticuatro años, cuya arma es una campana (más bien el sonido que produce). **Ususama-Myô Ô** es la versión japonesa de **Ucchushma,** uno de los cinco Reyes del Conocimiento místico hindúes, a los que luego aludiré. Tiene el poder de transformar lo impuro en puro.

Además, quisiera citar otro personaje, aunque es de carácter bastante secundario, pues sólo aparece en un episodio. Se trata de **MARÎCHI DE MARISHI-TEN**, un muchacho de la misma edad que Hyûga y amigo suyo desde la infancia, vamos, casi hermanos. Es el eterno enamorado de Renge, si bien sabe los sentimientos de ella hacia Indra. Tiene un *shakti* de pantera, ya que es un general divino, y no duda en luchar del lado de su mejor amigo; lo que pasa es que está gravemente enfermo y no tarda en morir. Su nombre corresponde al de una deidad hindú, hijo de Brahmâ y jefe de los demonios de la tormenta y la tempestad. En Japón fue bautizado como **Marishi-Ten** y deviene en un dios de la guerra y la victoria, protector de los cuatro mundos budistas, de los guerreros y arqueros e invocado en caso de peligro.

Una vez derrotado Indra y rescatada Vishnu, comienza la verdadera batalla por la preservación de la Esfera Celestial. El Palacio flotante de los Asuras ha aparecido, y Shurato y sus compañeros deben enfrentarse a Shiva y sus ejércitos. Bien, **SHIVA** es el gran malo de la serie, el causante de todas las desgracias, el dios de la destrucción. Se inspira en otra de las principales deidades del panteón hindú, el dios **Siva**, que también forma parte de la *Trimurti* (Tríada hindú), en la función de dios destructor. Es quien debe destruir todo lo creado, pero siempre para un renacimiento. Se caracteriza por llev



su larga melena suelta y por tener un tercer ojo sobre la frente, símbolo de su poder sobrenatural.
En la historia, su fuerza militar está formada por generales diabólicos y una élite guerrera de gran poder: los ***Jûniratei***, que podemos traducir por los doce Reyes o Emperadores (aunque en la serie sólo aparecen nueve). Entre ellos está **Indra Raitei** (Rey del Trueno), al que todos conocemos ya; y el quinteto formado por **BIKARA MEITEI** (Rey de las Sombras), **HAIRA CHITEI** (Rey de la Tierra), **KUBIRA KATEI** (Rey del Fuego), **ANTERA NITEI** (Rey del Sol) y **SANTERA GETTEI** (Reina de la Luna). Bikara es el líder de los reyes y la mano derecha de Shiva, por lo que no abandona el palacio flotante; con respecto a los otros cuatro, su papel se reduce a poner las cosas muy difíciles a nuestros protagonistas (y claro está, morir en el intento).
El origen de sus nombres es un poco más complicado de decir, porque están tomados de distintos grupos de deidades budistas. Por una parte están en relación con los ***Jûni-Ten***, los Doce *Grandes Devas* japoneses, divinidades menores del hinduismo al servicio de Buda, guardianes de los ocho horizontes y la primera clase de los Hachibushu. Pero tened en cuenta que los personajes en cuestión no tienen que ver, sino solamente los nombres. Bueno, pues dentro de estos Devas nos encontramos entre otros al dios del trueno **Indra**, al dios del fuego **Agni**, conocido en Japón como **Katen**, a la diosa de la tierra **Prithivî**, llamada **Chiten,** a la diosa de la luna **Chandra,** que en Japón se llama **Gatten**, y a la diosa del sol **Sûrya**, que los japoneses llaman **Nitten**. Dicho de manera más breve, los títulos de todos ellos están tomados de los Devas budistas. Por otra parte, sus nombres de pila se inspiran en los ***Jûni Shinshô,*** los doce guerreros que protegen a los fieles, combaten las maldades y son los guardianes del espacio, por lo que presiden las horas del día. En ese grupo tenemos a **Indra** de nuevo, a **Kubira** (que deriva del hindú **Khumbîra**),a **Anteira** (en sánscrito **Andira**), a **Sandeira** (derivación de **Shandila**), a **Haira** (tomado de **Pajira**) y a **Bikyara** (del hindú **Vikarâla**).
A los ya mencionados, hay que añadir tres reyes más, que conforman el trío ***Jûga Sanninshu***, las Tres Bestias Feroces. Son despertados por Indra para combatir a Shurato y sus compañeros, tomándose muy a pecho su tarea. El más importante es **AKALANÂTA FUDÔMYÔ Ô**, que luce un *shakti* de murciélago. Su nombre viene dado por el jefe de los ***Vîdyârâja*** hindúes, que en Japón se llamaron ***Myô Ô***, esto es, Reyes de la Ciencia Mágica (a ellos pertenece Mayuri). Son los soberanos del conocimiento místico, vencen a las pasiones y los deseos y pueden tener un aspecto terrible. Cuando el Budismo entra en China y Japón, se convierten en divinidades esotéricas y protectores de los hombres. Los más importantes son cinco, los llamados ***Jina*** o ***Godai Myô Ô***, entre los que está éste. Su nombre hindú es **Achalanâtha**, que significa el Inmutable, y rebautizado en Japón como **Fudô Myô Ô**, popular protector de calamidades.
La segunda bestia es una mujer, **TRAILÔ GOSANZE MYÔ Ô**, que también se inspira en otro rey de la

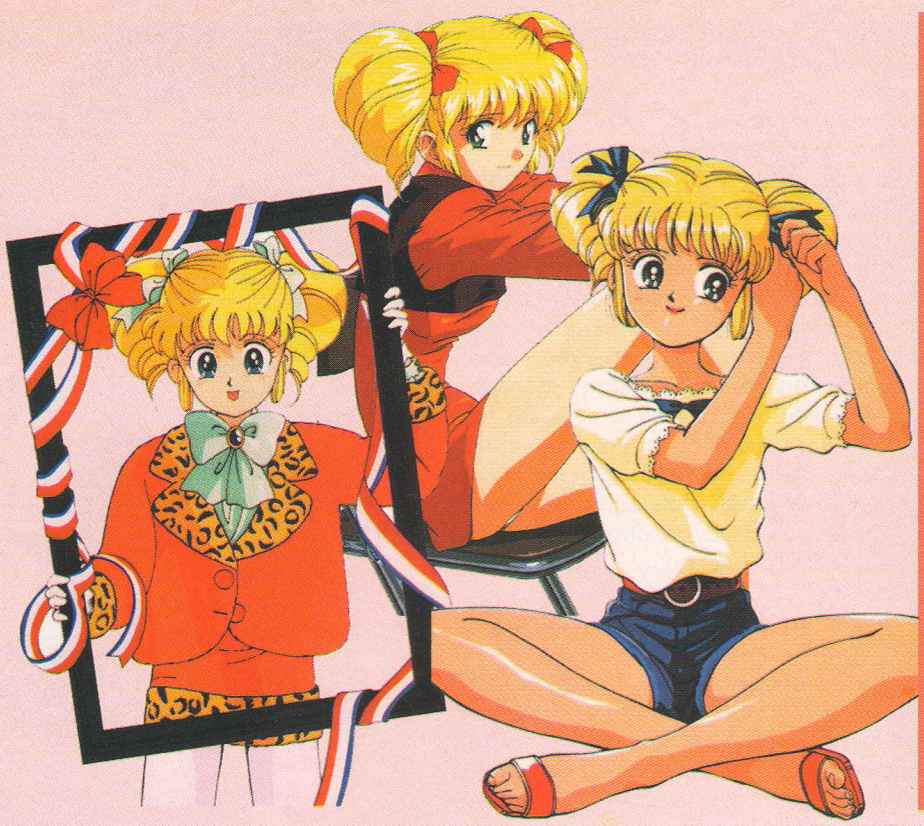


ciencia mágica, **TrailoKyavijaya**, que para los japoneses pasó a ser **Gôzanze Myô Ô**.
Por último, el brutote del grupo, **KUNDALÎNI GUNDARI MYÔ Ô**, cuenta con el mismo origen. Esta deidad es conocida por los hindúes como **Kundalî** y por los japoneses como **Gundari Myô Ô**. No creo que haga falta mayores explicaciones.
Por supuesto, aunque he obviado a varios personajes de carácter secundario, no puedo olvidar al que tiene la llave de la victoria de los buenos, al dios de la creación **BRAHMÂ** (en la serie, su *shakti*). Hace diez mil años ayudó a Vishnu a derrotar a Shiva y murió en la batalla, pero eligió que su reencarnación sería en Gai y Shurato y los envió a la Tierra hasta que cumpliera el tiempo de la nueva guerra. Es por eso que al final los dos amigos se ven forzados a un apaño para ponerse a la vez la dorada armadura: a uno lo matan pero su espíritu vive y será la sombra del otro. Bueno, pues esta poderosa deidad está directamente tomada de la mitología hindú. Es el dios **Brahmâ,** el tercero de la Gran Tríada, el Ser Supremo, creador del mundo, los hombres y los dioses, personificación de todo lo que existe. Según el mito nació de un huevo o de un loto.

Con esto creo que he dado suficiente repaso a la serie, y espero no haberos mareado con tanto nombre en sánscrito y en japonés. Yo creo que es interesante saber de donde se sacan los autores los nombres para sus personajes, y así también nos damos cuenta de lo mucho que se curran sus historias.

Marimar Fernández

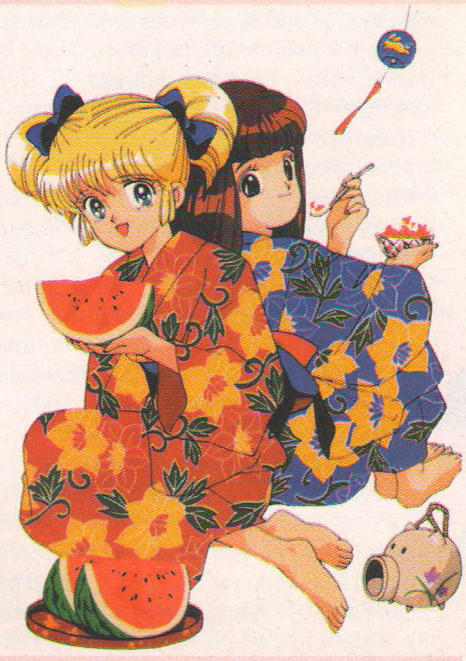
Idol Densetsu Erik

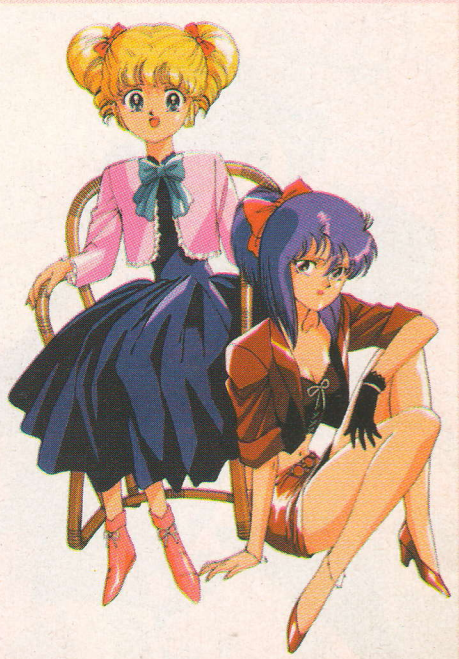


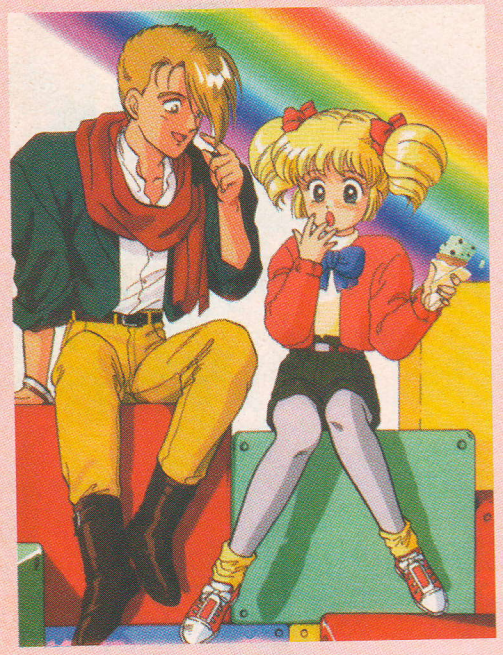
Eriko es una muchacha de estatura normal tirando a bajita, con un par de ojazos azules y dos coletas rubias cada una mayor que su propia cabeza. Seguramente bastantes de vosotros la reconozcáis al momento, y los que no, bueno, pues para eso está este artículo.

"Idol Densetsu Eriko" (Idol legendario Eriko) es una serie atípica en el mundo del anime. De entrada, no es sino un larguísimo anuncio comercial de más de 900 minutos de duración sobre la que era entonces un ídolo debutante, Eriko Tamura. Después, a pesar de ser una historia sobre una quinceañera cantando y llegando a ser famosa, no tiene mucho que ver con otras series anteriores que trataban el mismo tema como "Magical Emi" o "Creamy Mami". Debido a que Eriko va cantando por ahí con trajecitos monos y a que tiene dos perro-mascotas, se ha confundido a esta serie con una serie perteneciente al género de las "magical girls"; pero no hay que confundirse, Eriko no tiene nada que ver con ellas. De hecho, tiene poco que ver con casi todo lo que se hizo antes que ella, y después. "Idol Densetsu Eriko" es un género en si misma.

La historia comienza presentándonos a una joven de catorce años llamada Eriko Tamura. Eriko es una chica normal y corriente, posiblemente demasiado dulzona e inocente, a algunos, puede que hasta les caiga mal a primera vista. Su vida parece y es perfecta: su padre es el dueño de una importante empresa discográfica, su madre solo tiene ojos para su familia, en su colegio no tiene más que amigas.... por eso le sorprende bastante que cuando es presentada a uno de los ídolos de la discográfica Tamura, Rei (Sandra en la versión española), esta no hace sino pasar







de ella e ir directamente a por su padre como si fuera el suyo propio. La pobre Eriko no está acostumbrada a las maneras de algunos artistas, y esto le plantea un buen dolor de cabeza.

Por supuesto, la vida sigue siendo de color de rosa y no hay que preocuparse por nada porque todo va a salir bien, ¿correcto?

Erróneo. En el camino a una gran fiesta montada para celebrar la apertura de una nueva sala de conciertos sumergida en el mar, el coche de la familia de Eriko sufre un accidente. El padre muere y la madre queda en coma. El tío de Eriko, sufriendo una fuerte crisis de envidia filial se apodera de todo lo que perteneció a su hermano y empieza a enseñar su genio de tirano.

Y Eriko, en un momento de pánico, demuestra que su voz es regalo del cielo

capaz de competir con cualquier ídolo de la música Japonesa.

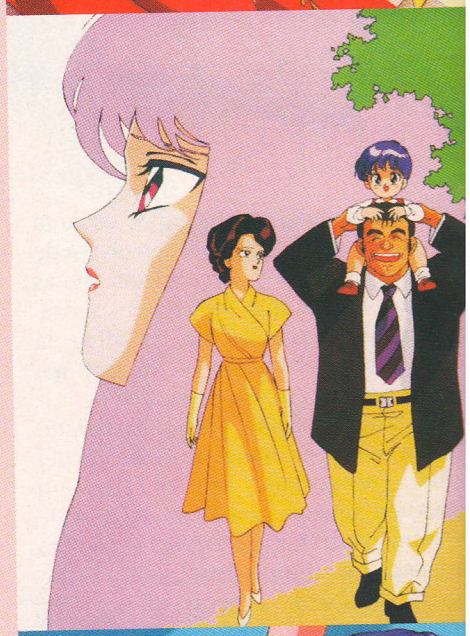
Por supuesto, el tío de Eriko no va a permitir que la mocosa *hija de su hermano, el que fue siempre mejor que él en todo* vaya a tener ningún éxito, y Eriko se encuentra de patitas en la calle, sola con un número de amigos que se pueden contar con los dedos de una sola mano, y, especialmente, con Rei, quien parece odiarla a muerte. Y es que el mundo de la música parece mucho más bonito cuando uno lo mira desde fuera que desde dentro.

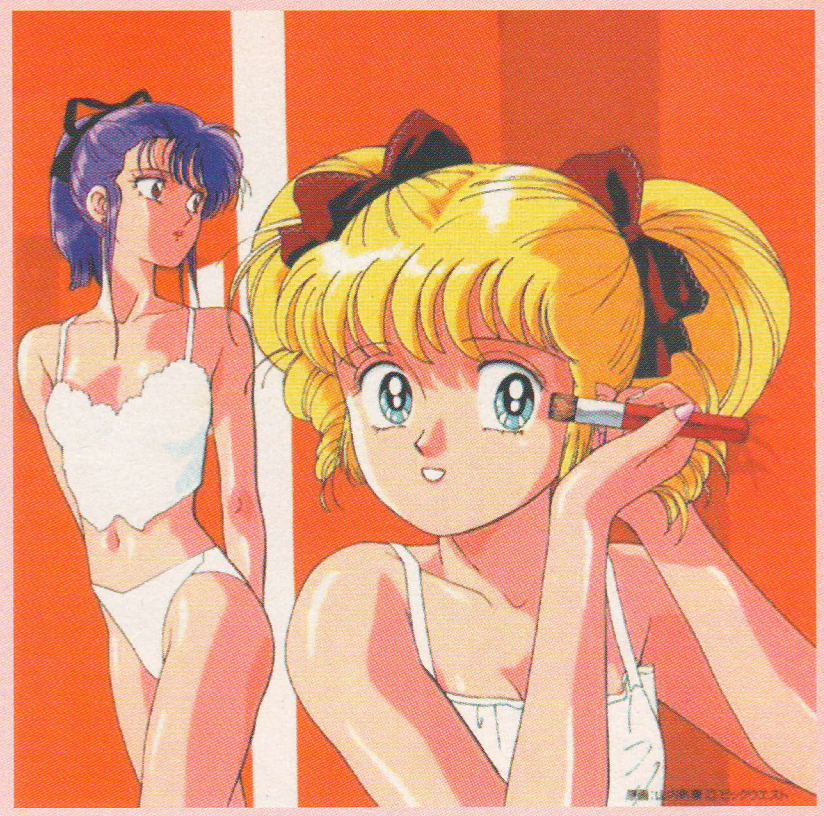
Por supuesto, Eriko no se va a dar por vencida, y a pesar de que gracias a su tio y otras cosas las puertas se le cierren una a una, su determinación acaba por ganarle aliados y el respeto de otros compañeros de profesión, incluso, al final, el de Rei misma.

Rei no ha tenido una vida fácil, nunca conoció a su padre y no se habla con su madre, quien solo vive su vida para tratar de llegar a un nivel más alto que su antigua rival, la madre de Eriko. Sin embargo, Rei siempre ha encontrado consuelo en su música y en el padre de Eriko. En él ve a su propio padre, e incluso llega a sospechar que es su padre verdadero, por eso no le hace gracia que Eriko entre en escena. Eriko la recuerda lo feliz que uno es cuando se tiene una familia que se lleva bien, que ella nunca ocupará el espacio en el corazón del padre de Eriko que una hija verdadera ocupa, y por eso, entre celos y envidia, Rei tardará bastante en ver-y conocer-a la verdadera Eriko.

La serie se puede dividir en dos partes. En la primera, Eriko tiene que luchar por su música desde un nivel bajo cero hasta conseguir ganar el concurso nacional al mejor artista novel . Durante esta parte sufrimos con Eriko, nos deprimimos cuando ella lo hace, y nos dan ganas de patear a más de algún personaje de la serie. Nos hacemos amigos de los amigos de Eriko, y también vemos como esta empieza a sentir algo especial por otro cantante famoso.

En la segunda parte, la madre de Eriko despierta del coma, recuperando lo que su cuñado le había robado, y Eriko comienza una nueva vida como cantante famosa. Las cosas no son fáciles en el colegio debido a una compañera de clase que no hace sino criticarla. Así mismo, hay nuevos cantantes compitiendo con ella y el foco parte de su enemistad y amistad con Rei a sus propios logros como cantante y en su vida privada con su familia y sus amigos. Pero incluso aunque parezca que al final todo va a salir bien, Eriko ha dado tanto de si misma a su música, fans y amigos que ya no sabe lo que su vida





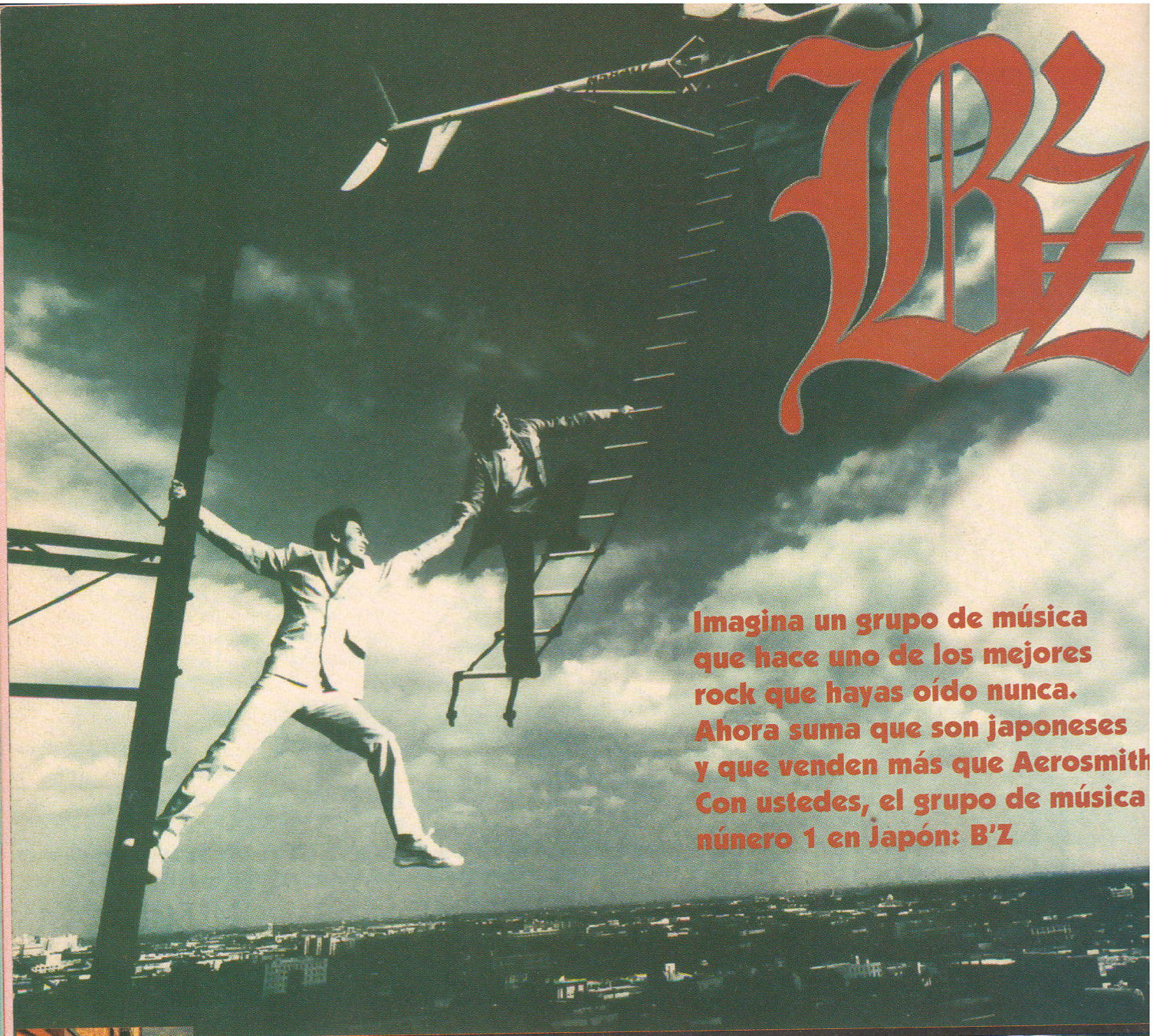
significa para ella. ¿Cómo puede haber un final feliz cuando no reconoces la imagen que te devuelve el espejo cuando lo miras todas las mañanas?
Quizás, la próxima vez que repongan la serie, querráis averiguarlo. Son las derrotas y las reacciones de Eriko ante ellas lo que nos acercan a su personaje, no los momentos felices cuando todo sale bien, porque Eriko, ante todo, es una persona, y no hay persona perfecta.

Lo que hace esta serie especial, no es solo la música, (Eriko Tamura se convirtió en un ídolo bastante famoso en Japón, pasando después al mundo de los dorama japoneses y las canciones de Rei son cantadas por ----, más conocida en España por su papel de Vision en "Bubblegum Crisis 7: Vision"), que es de primera calidad, sino la visión, por muy ensoñadora que pueda llegar a ser, que ofrece del mundo de las idols (desde los programas tontos a los que tienen que asistir, hasta ser protagonistas en dorama para la televisión pasando por tener que hacer promoción en las tiendas donde nadie te hace ni caso). Probablemente hay que irse a "Blue..." o "Kaikan Phrase" animes para ver algo remotamente parecido, y "Eriko" es de 1990.
Aunque esta serie pueda parecerle vieja a más de uno, lo único que la diferencia de una serie actual es que está en mono y no en estereo. La calidad del diseño y la animación son excepcionales, tanto, que aunque las series más modernas ofrezcan dibujos super-nítidos y efectos por ordenador, la mayoría de ellas podría seguir ejemplo de cosas como Eriko. Vieja, quizás. Pero matona.
"Idol densetsu Eriko" se sacó inicialmente sólo en cintas de video en Japón, sin embargo, fue re-editada en Laser Disc en el 96 en dos cajas con nuevas portadas para todos los discos. Así mismo, la serie cuenta con 4 CDs y dos singles, todos ellos "out of print" y difíciles de conseguir. El merchandise de la serie es muy variado, desde figuritas hasta llaveros, y, actualmente, se pueden encontrar una colección de bolas con figuras dentro en máquinas de 200 yen.
"Eriko" tuvo buena acogida entre los fans, y cuenta con bastantes seguidores. No es difícil encontrar parodias y referencias a ellas en muchos manga y anime, aunque quizás no fuera tan famosa como su serie "hermana" (por llamarla de alguna manera), "Idol Tenshi Youkoso Youko" (conocida por aquí como "Las aventuras de Yoko y Saki"), que, aunque poco tienen que ver, parece que el pelo rosa atrae más que el rubio suscitando todavía más seguidores.
Eriko cuenta así mismo con una versión manga compuesta por tres tankoubons dibujados por **Ayuki Kawahara** y publicados por "Asuka Comics". los dos primeros tomos cuentan la historia que se editó en video, el tercero, es más bien una recopilación de historias cortas en plan cómico.
El estilo del manga es muy diferente al del anime y puede decepcionar a más de uno, aunque sea muy recomendable para los fans de la serie.

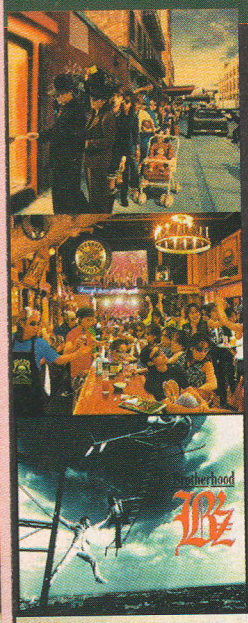
La cantante real ERIKO TAMURA, en la que está basada esta serie, nació el 16 de enero de 1973 en la prefectura de Ibaraki. Su auténtico nombre es Eriko Sakamoto.
Eriko, hizo su debut el 15 de marzo de 1989 a los 16 años de edad, y su última participación en este mundillo musical fue el 22 de octubre de 1992 a los 19 años.

Zahara Medina

B'Z



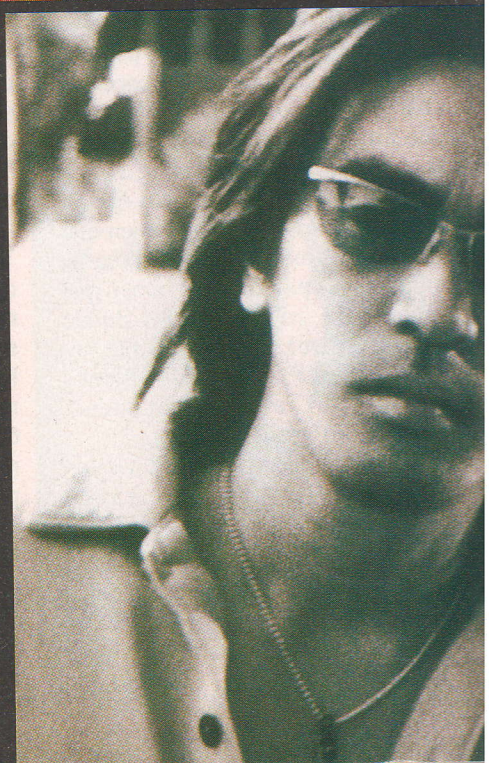
Imagina un grupo de música que hace uno de los mejores rock que hayas oído nunca. Ahora suma que son japoneses y que venden más que Aerosmith Con ustedes, el grupo de música núnero 1 en Japón: B'Z



B'Z es, sin lugar a dudas, la banda número 1 del panorama musical japonés. Su trayectoria así lo índica, tras doce años de música a sus espaldas, 12 discos más multitud de trabajos independientes y esporádicos y, sobre todo, por su nivel de éxito y ventas. Desde su quinto single, cada trabajo que sale como sencillo en Japón se convierte automáticamente en número 1 en las listas de todas las emisoras del país y en las ventas.

Está formado por Kohshi Inaba y Tak Matsumoto. A mediados de los 80, tras una exitosa carrera como guitarrista en varias bandas en Japón, incluida TMN, Tak Matsumoto buscó su propio camino desarrollando un trabajo en solitario. Sin embargo, por aquel entonces los discos con solamente música de guitarra no eran muy populares. A pesar de ello, su disco Thousand Wave fue bastante bien aceptado. Sin embargo Tak decidió no seguir por ese camino en solitario, y buscó banda de nuevo. Sin embargo, un joven profesor de matemáticas y aspirante a músico de la Prefectura de Okayama le hizo cambiar de idea. Su nombre era Koshi Inaba.

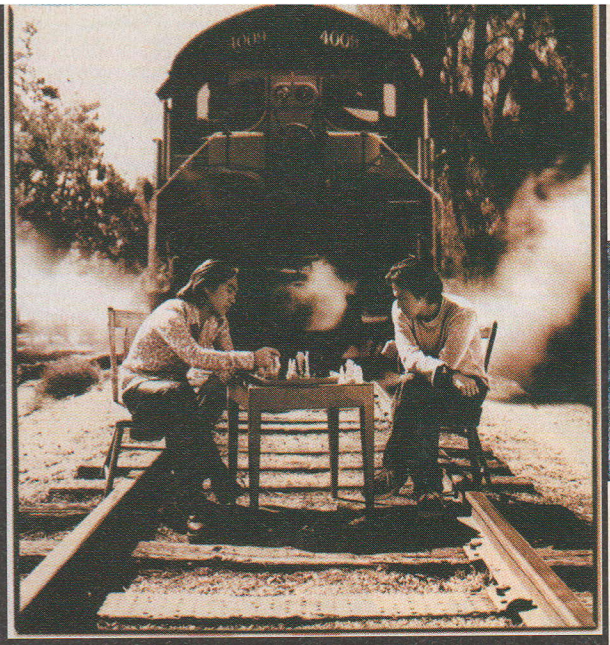
Koshi Inaba había grabado una maqueta para presentarla



en las compañías discográficas, y se enteró de que Tak buscaba grupo, así que le mandó una copia. Inaba toca varios instrumentos, pero Tak se quedó sobre todo impresionado por su voz y su rango vocal, pensando que sería el complemento perfecto para su trabajo en guitarra eléctrica. Así que se reunieron y decidieron hacer una maqueta juntos para ver como quedaba. El tema elegido fue "Let It Be", de los Beatles, y fue grabado acústicamente con Tak a la guitarra e Inaba en la voz. No fue increíble, pero sí lo suficiente como para que los dos pensaran en que unirse podría ser una buena idea. B'Z había nacido, y los dos chicos firmaron un contrato con BMG Japón a principios del 88. A finales de ese mismo año la banda presenta su primer disco, y saca su primer single "Dakara Sono te wo Hanashite", que vendió sólo unas cuantas copias. En el 89 sacan su segundo disco "Off the Lock", y "Bad Communication", un mini álbum. El siguiente single, "Kimi no Nakade Odoritai" se vende bien, y B'Z se establece en el panorama musical japonés. Su primer single número uno fue "Taiyo no komachi Angel", sacado del album del 90 "Breakthrough". Desde entonces, cada single que ha sacado B'Z se ha convertido en número 1, todo un record en uno de los mercados discográficos más grandes del mundo.

"Risky" fue lanzado a finales del 90, y convirtió a B'Z en un fenómeno nacional. "Easy come, Easy go" ha sido hasta el momento su mayor éxito, y con ella comenzaron su primera gira en 1991, que llenó estadios por todo Japón.

Y a partir de aquí su carrera sigue y sigue, con multitud de nuevos álbums y singles, todos de un éxito rotundo. En 1992 el estilo de su música empieza a cambiar, y cada vez se hace más duro, alejandose del pop. El B'Z más dura había emergido, y al público le encantaba. Sin embargo, ese mismo año, a finales, sacan un mini álbum llamado Friends cuyo estilo es muy diferente, muy suave y tirando al jazz, lo que consolida al grupo como uno de los más importantes de la historia de la música en Japón, al probar una versatilidad que para muchos resultó sorprendente.



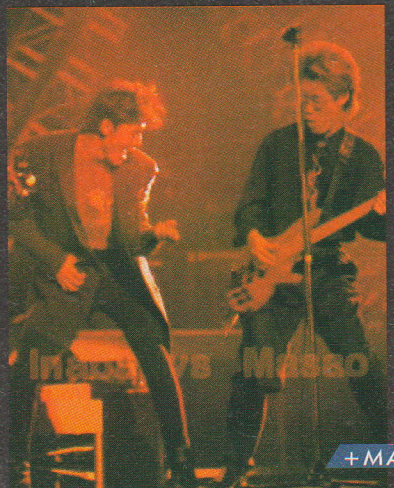
Tras una temporada donde siguieron explotando el lado más duro de su música, con discos con canciones como "Don't Leave Me" o "Jap the ripper", del disco RUN, vuelven con "Loose" a un estilo mucho más cercano al pop, pero reteniendo ese sonido de rock duro tan característico. Muchas sorpresas se pueden encontrar en este disco, como "Love Phantom", la considerada mejor canción del grupo hasta la actualidad, o "love me, I love you", un éxito másivo entre las fans del grupo…

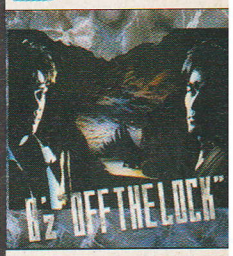
Gira de nuevo en el 95, y otra vez éxito total. Tras un breve lapsus lanzan "Survive", donde podemos encontrar el mejor rock de toda su discografía, con canciones como "Deep Kiss", "Liar! Liar!" y "Fireball". En 1998 B'Z edita Pleasure y Treasure, una colección de sus greatest hits y canciones favoritas de los fans. Estos dos discos consagraron al grupo, ya que con ellos consiguieron todos los premios posibles de la industria japonesa, celebraron su décimo aniversario y además se fueron de gira no por todo Japón, sino por todo Asia, donde, literalmente, fundieron.

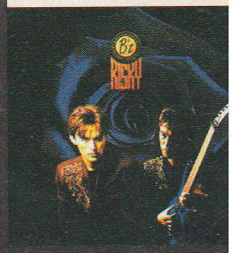
En la actualidad han editado dos discos más. El primero, Brotherhood, que ha supuesto el décimo álbum del grupo y cuyo contenido se acerca de nuevo a la música rock más dura. El último lanzamiento es The Mixture, un álbum que presenta nuevas versiones actualizadas de sus primeros éxitos, junto con algún tema nuevo. Curioso incluso que este último disco tenga una pista en formato Windows Media Player con una canción que sólo se puede oír por ordenador pero que, además, sólo se puede oír con una versión del programa reproductor bajado directamente de la página web oficial del grupo.

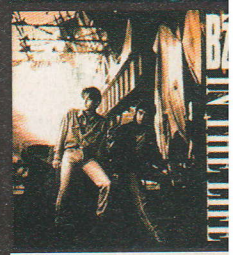
Si te gusta el jpop, B'Z es uno de esos imprescindibles que no deben faltar en ninguna musiteca que se precie. Hay que tener en cuenta que estamos hablando de un grupo cuyas ventas superan a las de grupos como Led Zeppelin, Van Halen o Aerosmith, todos juntos... Y si no te gusta el jpop, prueba también. Conozco a varias personas a quien realmente les encanta B'Z, y no son aficionados.

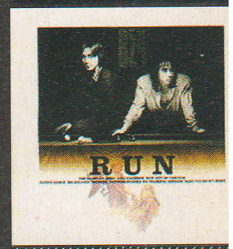
Rick Aikawa.

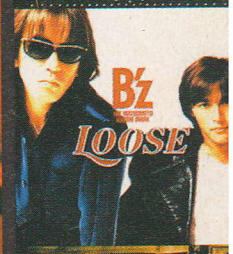










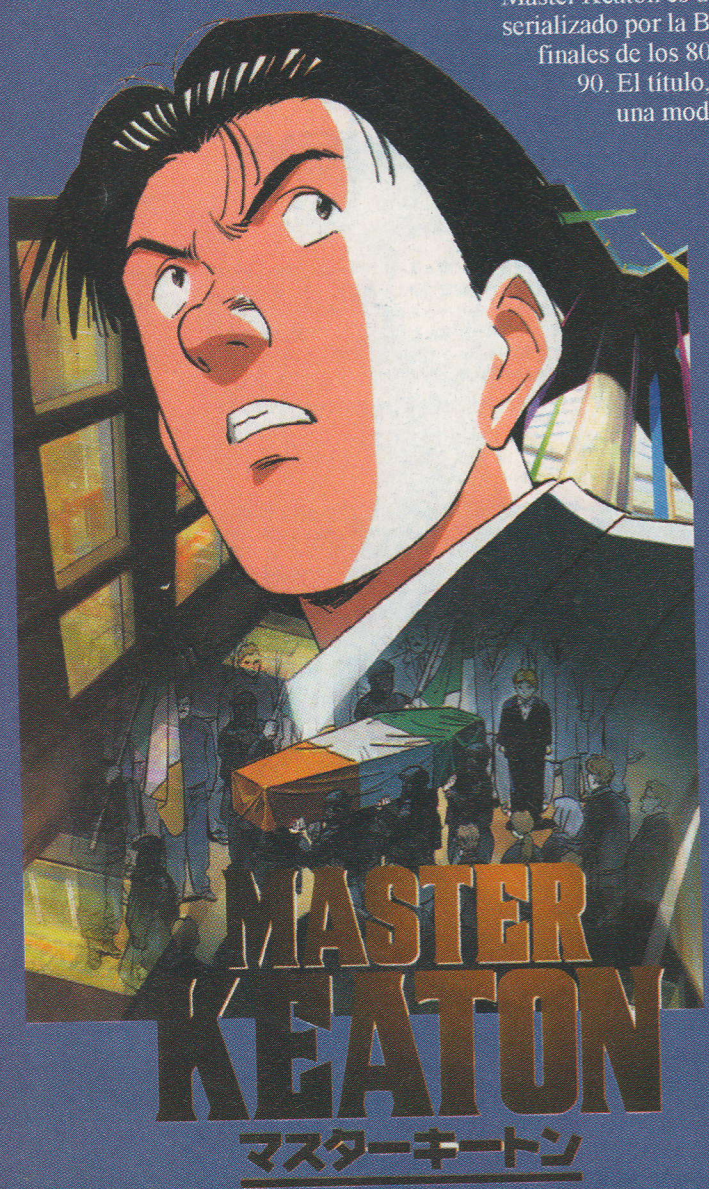


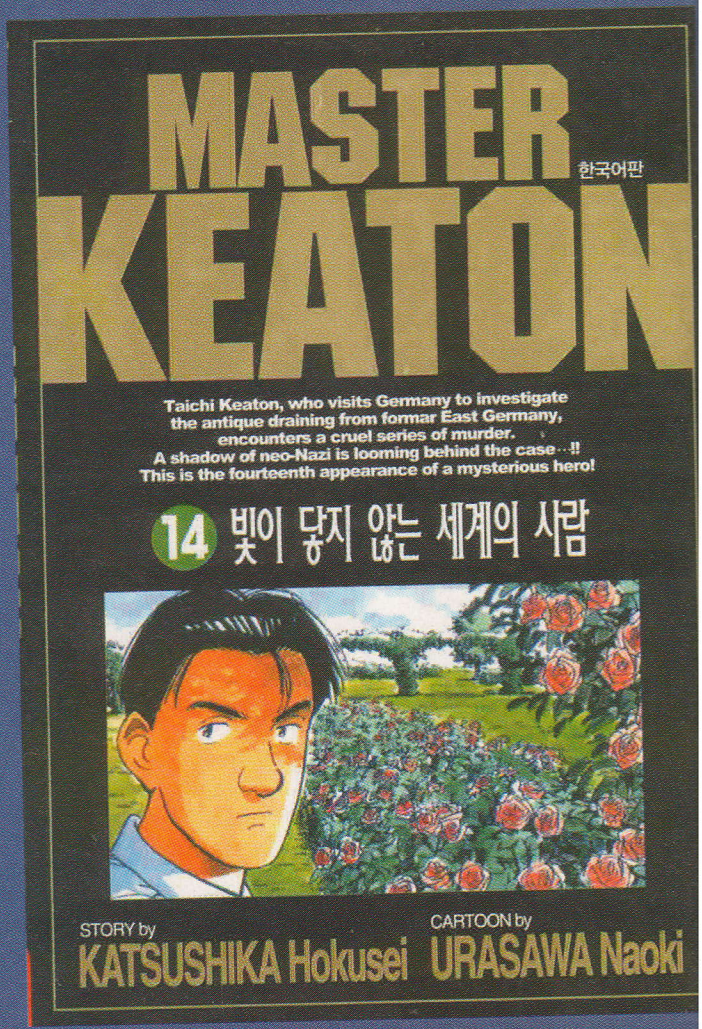
MASTER KEATON

Keaton es mitad japonés y mitad Inglés. Un arqueólogo con el sueño de Schliemann, un detective con el cerebro de Sherlock Holmes, graduado en Oxford y Sargento en activo de la SAS

De acuerdo con la transcripción inglesa de la portada del manga original, "Keaton es mitad japonés y mitad Inglés. Un arqueólogo con el sueño de Schliemann, un detective con el cerebro de Sherlock Holmes, graduado en Oxford y Sargento en activo de la SAS (servicio de inteligencia británico)".

Master Keaton es un manga que fue serializado por la Big Comic Spirits a finales de los 80 y principios de los 90. El título, como es evidente, es una modificación de "Buster Keaton", el nombre del popular actor de cine mudo de principios del siglo pasado. Se publicaron un total de 18 volúmenes, consiguiendo una popularidad más que aceptable. Es obra de Urasawa Naoki, muy conocido en Japón por ser el autor de "Yawara!, un manga/anime que trata sobre una "preciosa chica judoka" (siguiendo de nuevo la transcripción que





aparece en la portada del manga), y que hasta el momento es la obra más conocida de este autor. Con la versión animada de Yawara!, que en España se emitió por las autonómicas con el nombre de "Cinturón Negro", Urasawa logró las cotas de popularidad necesarias para recibir el título de "sensei" (maestro) del manga. Sin embargo, y a pesar de que Master Keaton es una obra anterior, la versión animada es la última de las adaptaciones a la pantalla de la obra de este autor.

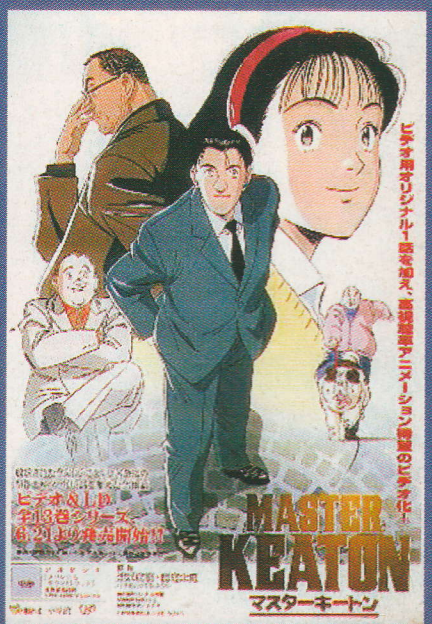
Otros títulos conocidos en su haber son Happy!, que trata sobre la vida de una chica que practica el tenis y que está llena de deudas, Pineapple Army, que fue publicada por Planeta DeAgostini Cómics en nuestro país, teniendo un éxito más que mencionable, o Monster. Mientras que sus títulos basados en deportes tienden a ser ligeras comedias románticas, sus últimas obras son mucho más serias, políticas, y en ocasiones, muy oscuras. A Master Keaton la podríamos englobar en esta categoría.

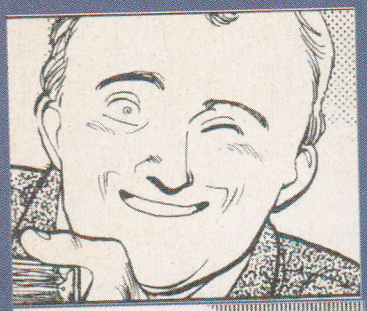
De hecho, Master Keaton se salva de ser una obra completamente oscura, probablemente por el carácter optimista de Keaton, el protagonista, y de su familia. Su única hija, Yuriko que se parece mucho a la ex-mujer (ya que se divorciaron) de Keaton, es una colegial madura y elegante, cuyo look y forma de ser recuerdan poderosamente a Yawara. Por otra parte, su padre, Tahei, es especialista en flirtear, a pesar de su edad. Pero quizás me estoy metiendo demasiado en la historia. La premisa es como sigue:

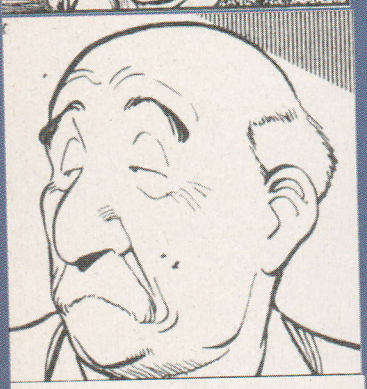
Keaton Taichi Hiraga es un soñador, cuyo sueño es encontrar las evidencias de una anciana civilización que vivió en la rivera del río Danubio. Pero después de que su matrimonio se fuera a pique, perdió todo el ímpetu y confianza en ese sueño. Se alistó en el ejército, aunque sin perder su afán arqueológico, con el único objetivo de poder llegar a financiar el mismo una futura excavación privada para encontrar a esta civilización secreta. En el ejercito pasa a formar parte del Servicio de Inteligencia Británico, convirtiéndose en poco tiempo en efectivo como agente de dicho organismo. Los episodios nos muestran como Keaton realiza su labor de investigación, desde casos sobre misteriosos asesinatos a actividades anti-terroristas, aunque en ocasiones también investiga sobre materias arqueológicas o zoológicas.

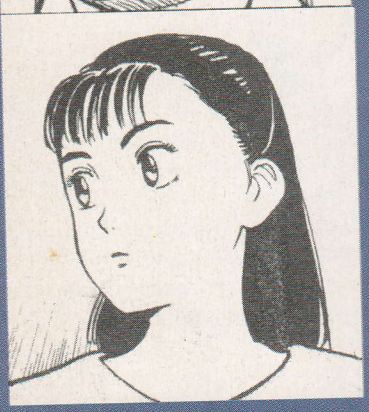
Por las características y situación del trabajo de Keaton, que normalmente tiene lugar en cualquier lugar de Europa (aunque en ocasiones puede llegar a ser en África, Oriente Medio o incluso Japón), este tipo de manga requiere una gran cantidad de esfuerzo, recursos e investigación. Para ello, Urasawa hizo equipo con el guionista Katsuhika Hokusei (que obviamente es un sobrenombre, ya que es demasiado similar a Katsuhika Hokusai, el famoso artista de Ukiyo-e, una de las disciplinas pictóricas más importantes del Japón antiguo), como previamente había hecho en Pineapple Army, al colaborar con Kudo Kazuya. Este dueto con un escritor profesional le da al manga una base muy sólida argumentalmente hablando, que resulta interesante y convincente.

Respecto a las diferencias que puedan poseer el manga y la versión animada, diremos que este es uno de los típicos casos donde una y otra son prácticamente calcadas. Esto conlleva ventajas e inconvenientes. Entre las ventajas



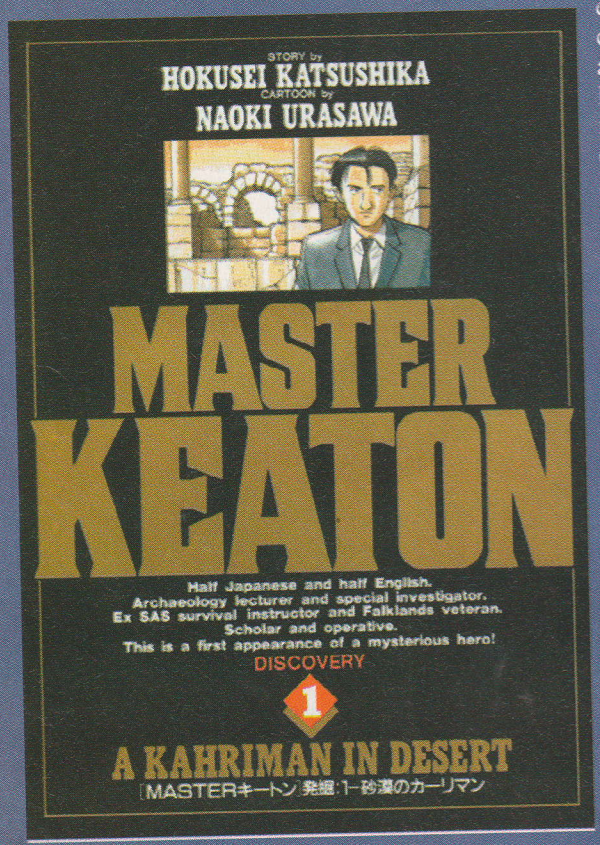






podemos destacar que el anime tiene éxito al intentar reproducir la atmósfera del manga. Pero en el lado contrario, cuando ves el anime, parece que estás leyendo un manga que se mueve y habla. Eso es porque la calidad de la animación ni siquiera llega a la media. Dejémoslo en que la roza, ya que va mejorando capítulo a capítulo, pero en ningún caso llega a destacar. Sin embargo la calidad de arte de la animación, que es muy fiel respecto al manga, si que es de destacar, con unos fondos especialmente bonitos y detallados, algo que en mi modesta opinión era importante en una serie de este tipo. La versión en manga los tiene, de igual manera que la versión anime, aunque esto último no sea del todo habitual.

La música de este anime es ligera y envolvente. Muy europea, con guitarra clásica y acordeones, como es lógico. El opening es instrumental y el ending es una canción de Blue, aunque no tiene mucho que ver con el carácter de la serie.



La serie es difícil para el aficionado que no sabe japonés. Se basa mucho en los diálogos y, a pesar de que contiene escenas de acción continuamente (más o menos una por episodio), el argumento es muy arduo de seguir si no se entienden los diálogos.

Master Keaton es una serie, tanto en su versión manga como anime, llena de interesantes ideas. Con ella se puede aprender de política,, historia y situación étnica en Europa, así como interesantes teorías arqueológicas o técnicas militares o de armamento ya que, como he dicho anteriormente, está sólidamente basado y estudiado para ser fiel en todo lo que desarrolla.

Nos encontramos, sin duda, ante una serie que está fundamentalmente orientada a un público maduro, que ha sido el que ha sorprendido en su emisión en Japón, siguiendo la serie con una constancia poco habitual para una serie de animación dirigida a este tipo de audiencia. Un título que, si te interesan los temas que en él se tratan "no deberías" perderte.

Rafael Gallardo

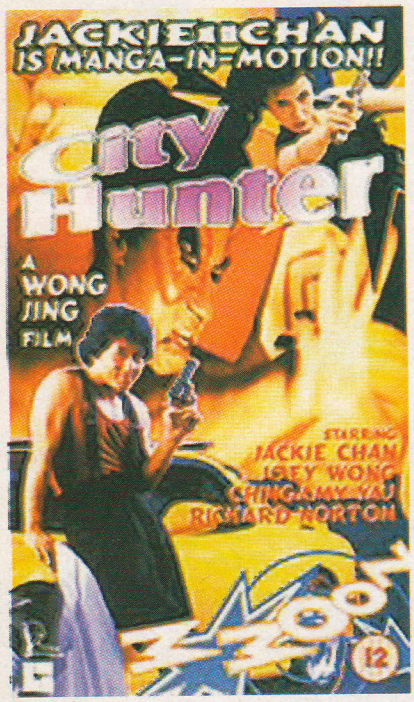
¡IMPRESIONANTE NÚMERO 1!

LA REVISTA DE COMIC-BOOK AMERICANO YA EN TU KIOSKO

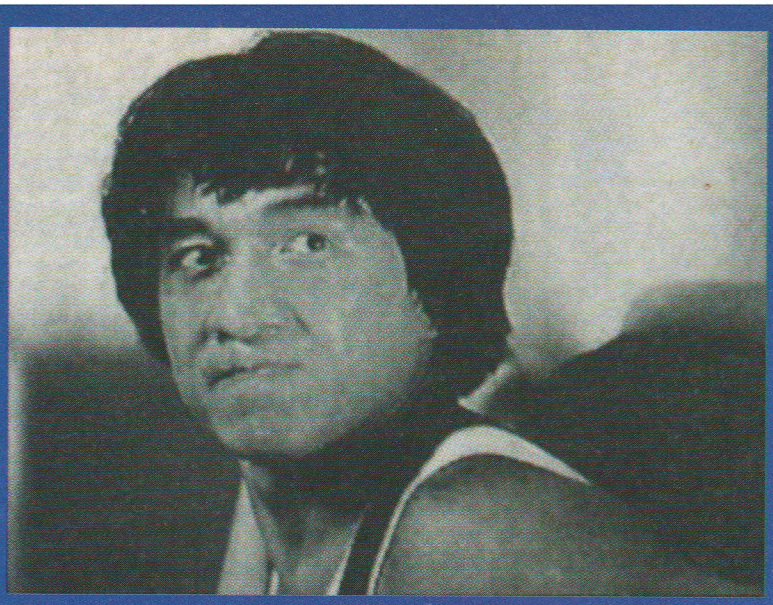
CITY HUNTER
VERSIÓN IMAGEN REAL
DE JACKIE CHAN

Solo City Hunter, la popular serie de Tsukasa Hojo, ha podido contar con una versión en imagen real que además cuente como protagonista al mejor actor de acción de todos los tiempos: Jackie Chan.

Recuerdo que hace unos años, cuando más en auge se encontraba City Hunter en España, ya que se estaba emitiendo la serie por televisión y Norma publica el manga, a todos nos corría la impaciencia por dentro para poder ver la versión que Jackie Chan había realizado de este manga de Tsukasa Hojo... Nada menos que una película de imagen real, y encima protagonizada por Jackie Chan. Y como son las cosas, tiempo después, cuando ya el tema ni se me pasaba por la cabeza, empezamos a hablar un grupo de amigos sobre Jackie Chan y Lázaro Muñoz, que estaba entre ellos, suelta: "Pues a mi me acaban de dejar la peli de City Hunter, ¿vamos a mi Colegio Mayor a verla?", casi como si ni siquiera supiera lo que estaba diciendo... Prestos y raudos nos fuimos al citado lugar, nos amotinamos en la sala de video y la vimos. He de confesar que pocas veces me he reído tanto en mi vida... "City Hunter", a mi parecer, es una de las películas más divertidas de Jackie Chan que he visto nunca. Sí, tiene lucha, pero también tiene enredos, trama y humor, muchísimo humor. Y además está basada en un excelente manga. No se puede pedir más.



La película está dirigida por Wong Jing, conocido por multitud de títulos dentro de esa ola que en occidente se ha dado en llamar "Cine Made in Hong Kong", y City Hunter, como tal, tiene su sello personal: Terroristas a montones, varias tramas independientes que se entremezclan y unen al final de la película, y sobre todo a Chingamy Yau, su novia, y coprotagonista con Jackie Chan del film. Esta película originalmente iba a llamarse Saviour of the Soul, pero aprovecharon que Wong Jing tenía los derechos de City Hunter para Hong Kong y los aprovecharon. El papel de Jackie Chan en City Hunter es inusual para él, pero totalmente en la línea del manga. Él es Ryo Saeba, un investigador privado excelente con sólo



FICHA TÉCNICA

Nombre Original: **City Hunter**
Director: **Wong Jing**
Productor: **Chua Lam**
Director de Acción: **Ching Siu-Tung**
Guión: **Jackie Chan**
Actores: **Jackie Chan, Joey Wong Cho-Yin, Leon Lai Ming, Chingmy Yau Suk-Ching, Richard Norton, Kumiko Goto, Gary Daniels, Ken Lo Wai-Kwong, Eric Kot Man-Fai, Jan Lam Hoi-Fung, Mike Abbott, Louis Roth, Carol Wan**
Duración**: 88 min/105 min**
Productora: **Golden Harvest**
Año de estreno: **1992**

una debilidad: las mujeres. Una debilidad, por otra parte, muy muy grande. Un millonario magnate de la prensa le contrata para que vigile a su hija (una preciosa muchacha, si no, ni siquiera hubiera aceptado el trabajo) porque piensa que la pueden secuestrar para pedirle rescate. La chica, que es bastante rebelde, intenta escapar de Ryo embarcándose en un crucero, pero éste logra entrar y seguirla. En el barco está también Chingamy Yau como Saeko infiltrada siguiendo la pista de una banda de terroristas, los cuales están preparando secuestrar el barco, cosa que logran a hacer, y momento en el que todo empieza a liarse.

Los gags graciosos son continuos, la película parece más una comedia que un film de acción. Pero todo llega, y cuando llega, lo hace de verdad. City Hunter posee varias escenas de lucha increíbles. Como dato curioso, por ejemplo, que mientras Jackie Chan pelea contra dos mastodontes gigantescos, está delante de una pantalla donde se está proyectando la película de Bruce Lee "Juego Mortal". El momento más gracioso sin duda de toda la película es la lucha de Street Fighter. También se incluyeron escenas de Street Fighter en el film por que Jackie Chan había comprado los derechos, y es increíble lo que salió. Jackie Chan lucha contra Gary Daniels (que después curiosamente haría el papel protagonista de otra película basada en un manga, El Puño de la Estrella del Norte) en una sála de recreativos del barco, y en un golpe, Chan se golpea contra una máquina que resulta ser Street Fighter II. A partir de ese momento los dos se convierten en personajes del videojuego, haciendo Daniels de Ken (muy bien representado, por cierto) y Chan de Dhalsim, Honda y ChunLi... Recuerdo que me dolía el estómago del flato que me dio tanta risa cuando vi esa escena... Es para no perdérsela.

Para terminar, algunos datos curiosos que deberían convencerte totalmente de hacerte con la película si todavía no lo has hecho. El malo malo de la peli es Richard Norton, conocido actor norteamericano. También es una de las dos únicas películas donde podremos ver a Jackie Chan montar en monopatín (y de que manera, este hombre es un genio). Dentro de la película podemos ver un video musical de un par de jovencitos raperos que por lo visto estaban de máximo éxito en Hong Kong, y aprovechando la coyuntura, posteriormente Jackie Chan tiene una escena de lucha donde más parece que está bailando Breakdance que otra cosa...

¿Qué mas puedo decir? Me encanta esta película tanto como me encanta Jackie Chan. Tiene Kung Fu, efectos especiales, un montón de humor, chicas preciosas (incluidas Joey Wong Cho-Yin y Chingmy Yau Suk-Ching), números musicales... Lo dicho, ¿necesitas algo más? Si acaso, que la editen en España, como han hecho ya en Estados Unidos, Reino Unido o Francia, por ejemplo.

Everon

Ryo Saeba en pose "Ippatsu Man"

LAS ESTACIONES DEL AÑO

春 夏 秋 冬

Las cuatro estaciones, están muy bien diferenciadas en el país del sol naciente, pero ninguna tiene que envidiar a la otra, ya que cada una, tiene una belleza singular y característica que la hace especial por algo. Obviamente, el clima de Japón se ve claramente influenciado por su situación geográfica y sus cadenas montañosas que cubren casi todo el archipiélago, pero no por ello son menos variables e importantes, y los japoneses además, santifican a las estaciones con diferentes fiestas que dan luz y color al ambiente, por lo que no está de más hacer mención de algunas.

La **PRIMAVERA** es una de las estaciones favoritas de los nipones y de los gaijins (extranjero) para visitar el país. Es sin duda la mejor época del año para venirte. Va desde marzo a mayo, y justo en medio, en abril, comienza la temporada de los cerezos en flor, uno de los espectáculos naturales más bonitos del país.

La primavera en Japón, es cálida y seca, con u tiempo ideal para hacer viajes y excursiones.

Algunas festividades son:

Del 1 al 14 de marzo, en Todaiji, en Nara se celebra el comienzo de la primavera sacando agua de un pozo secreto que después se ofrece a Buda.

El tres d marzo se celebra el festival de los niñas, y el 5 el de los niños. Los padres beben sake y rezan por sus hijas para que tengan salud y felicidad.

El 21 de marzo se visitan los cementerios como tradición popular budista.

Del 5 al 8 de Abril, se celebran las fiestas en los santuarios de Ise, con danzas y bailes que tiñen el templo de alegría y color.

Del 29 de abril al 3 de mayo se hacen volar grandes cometas desde lo alto de las colinas de Nagasaki, ya es toda una tradición.

Por fin, el 30 de abril se celebra una de las fiestas mas importantes de la primavera, Los Cerezos en flor. Todo el mundo acude a los templos y parques a comer bajo estos maravillosos árboles y los observan con detenimiento.

El 5 de mayo es el día de los niños. Aunque es una fiesta para todos los niños, parece estar un poco más dirigida a los varones. Gigantescos peces Koi de papel se alzan por todas las ciudades para dar fuerza y virilidad a sus pequeños.

El **VERANO** va de principios de junio a septiembre, y trae consigo la estación de las lluvias (los monzones). De repente no llueve, de repente llueve cinco días seguidos. La estación de las lluvias es bochornosa, muy calurosa y húmeda, lo que la hace un tanto insoportable, aunque por supuesto, todo depende de la zona de Japón. Como es lógico, en el Norte son mucho más cañidos que en el centro, donde el calor llega a ser insoportable, y cuanto más bajamos hacia el sur. Más dura es esta estación.

Entre las principales festividades, están por ejemplo:

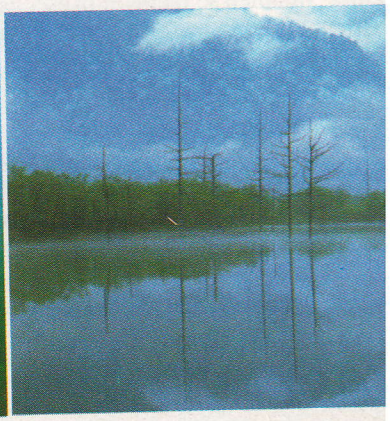
El 7 de julio, se celebra una de las festividades más románticas del año: Tanabata, la leyenda de las estrellas Vega y Altair, que esa noche se reúnen en su cita anual.

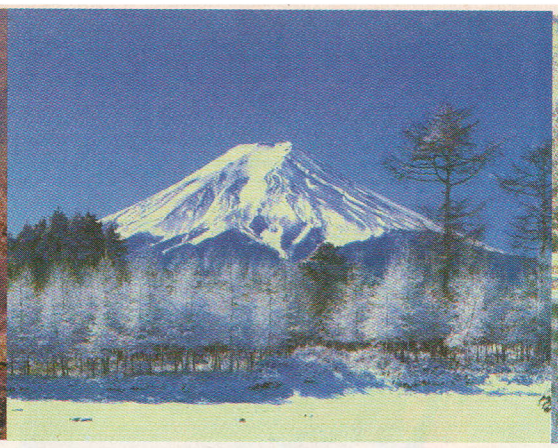
Del 13 al 16 de julio, el "O-bon", una ceremonia que celebra el regreso a la tierra de los antepasados. Todos los japoneses viajan a su pueblo natal y allí se hacen los rituales. Cuando se acaba el ritual, se echan linternas de papel iluminadas en el río o en el mar.

El 16 de julio, se celebra "Gion Matsuri" en Kioto con un mes de duración. El 17 de julio es famosa la procesión de carrozas.

El 24 de julio, se celebra en Haranomach el festival del caballo salvaje donde unos mil jinetes atrapan bandras a las que prenden fuego.

El **OTOÑO** es la otra estación que compite con la primavera. Es perfecta para visitar el país. Con tiempo fresquito tiene días despejados con un cielo claro brillante. A todo esto, se une un sin fin d





colores y tonalidades ambarinas, rojizas y castañas de los bosques japoneses que dan una cálida belleza al paisaje. Algunas zonas como Kamakura adquieren na majestuosidad, única de estos meses.
Del 1 al 9 de octubre, tenemos la festividad de "Kunchi" donde se baila la danza dl dragón y de la serpiente.
El 22 de octubre es el festival de fuego de Kurama en Kioto. La gente camina con antorchas encendidas entre fogatas de fuego. Un espectáculo impresionante.
El Shichi-go-san se celebra el 15 de noviembre, por el crecimiento de los niños de 3, 5, y 7 años. Los niños se visten elegantemente y van con sus padres a los templos a rezar.
El 22 de noviembre es el Jidai Matsuri, en Kioto la gente se viste con ropa de época y sale a la calle a celebrarlo.
A mediados de noviembre, se celebra el Tsukimi, ya que según los japoneses es cuando la luna está más bonita. La gente decora pequeñas mesas con pastelillos de arroz, nueces, etc.

El **INVIERNO** en general. No suele bajar de cero grados y es bastante llevadero, aunque en la parte norte es muy frío y duro, con abundantes nevadas. Sin embargo, en la zona sur es templado y agradable.
Todas las zonas montañosas se cubren de blanco y Honshu y Hokkaido se llevan las grandes nevadas estos meses.
A pesar de eso, el paisaje japonés cubierto de nieve es un diamante en bruto, al que no se puede dejar de admirar durante estos meses y que pronto se pulirá con la llegada de una nueva primavera.
Como fiestas de carácter tradicional tenemos:
El tercer sábado de febrero, se celebra el Edo, momento para la purificación en todos los lugares de Japón. En algunos sitios, como en Saidaji, los hombres se sumergen por la noche en el rio Yoshii para purificarse.
El 15 de enero es la celebración de los mayores de edad, aquellos que cumplen 20 años, pueden votar, beber, y fumar, aunque también tienen nuevas responsabilidades.
Del 5 al 11 de febrero se celebra en Sapporo el festival de nieve donde se construyen estatuas de hielo gigantes.
Por supuesto, el año nuevo es una importantísima fiesta, el último día del año se toma Toshikoshi soba(una especie d tallarines) justo después de las doce de la noche y las campanas de los templos suenan 108 veces.

Una fiesta importante es el SETSUBUN, que celebra el último día de invierno. Al siguiente día entrará la primavera.

Como habréis visto, las cuatro estaciones tienen una belleza natural de la que no todos los países tienen la suerte de gozar. T por supuesto, que pueden ocurrir situaciones extrañas, como ir en manga corta en pleno mes de febrero, y al día siguiente que te caiga una nevada impresionante y te congeles de frío, pero, no suele ser lo habitual.

Sea como sea, no debemos dejar de deleitarnos con ese trato de unión que han firmado estos cuatro espíritus anuales con este anciano y maduro país.

Mae Fernández

CDs Un poco de Música

¿Cuantos Cds de anime tienes en casa? Ya sean muchos, pocos o ninguno, lo que está claro es que todos hemos descubierto la alta calidad de las producciones japonesas en materia de música de anime. Por eso mes a mes os acercamos los que son, a nuestro parecer, buenos Cds. Además, si buscáis información sobre algún título en especial, escribidnos, y nosotros lo incluiremos en esta sección.

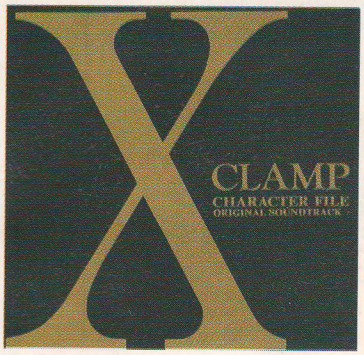
VAMPIRE PRINCESS MIYU TV ORIGINAL SOUNDTRACK

La nueva serie de TV basada en Vampire Princess Miyu que se estrenó en Japón el año pasado es fuente de más música del estilo al que estamos acostumbrados en esta serie. Usando diversos instrumentos propios de Japón, campanillas, batería, piano, teclado..., este Cd muestra la mejor composición que se ha hecho sobre esta serie. La música te envuelve en una aire de misterio, medio terror, un tanto fantasmal, y porque no, vampírica, pero siempre sin perder el sentido del ritmo. En contrapunto, hay algunas músicas y canciones que muestran una dulzura totalmente opuesta al otro tipo de música. Aún así, quizás es una banda sonora que es preciso identificar con las escenas para las que se compusieron las diferentes partes del CD.

★★★

MONONOKE HIME SOUNDTRACK

Dentro de la vorágine que ha supuesto el estreno de "Princesa Mononoke" en España, no podíamos obviar su banda sonora. Una BSO compuesta, como es habitual en las producciones de Ghibli, sobre todo las dirigidas por Hayao Miyazaki, por Joe Hisaishi, e interpretada por la Orquesta Filarmónica de Tokyo. En mi modesta opinión se trata del trabajo más redondo hasta el momento del compositor. En él encontramos la música que ha hecho a Hisaishi popular en su pleno esplendor. Música llena de fuerza y sinfonía que se adapta al film como anillo al guante, y lo eleva hasta límites insospechados, tanto en los momentos transcendentes como en los de máxima acción. Se incluyen las canciones vocales del film, pero las japonesas, claro está. No te debe faltar. ★★★★★



X CLAMP CHARACTER FILE ORIGINAL SOUNDTRACK

He aquí un Cd sorprendente yo diría que casi por todo. Comenzando , por la autora de la música: Yoko Kanno, autora de la ya más que conocida banda sonora de Escaflowne, siguiendo por la combinación de diferentes ritmos a lo largo del cd, desde música un tanto celta e irlandesa, pasando por New Age, Jazz, sintetizador, música clásica con chelo incluido y música que a mi me recuerda a videojuegos, y acabando por el pequeño libreto que lo acompaña con ilustraciones de X bastante buenas, tenemos un Cd muy recomendable, siempre y cuando te guste ese tipo de música, si no, a la larga se hace un poco pesado.

★★★

B'TX NEO ORIGINAL SOUNDTRACK

Tenemos aquí una nueva banda sonora de na de las famosas series de Masami Kurumada, y que por supuesto, no difiere mucho de las anteriores. Si te gusto la banda sonora de Saint Seiya, esta es de su estilo, pero las músicas tienen un poco más de fuerza a veces.
Las canciones son completamente al estilo Saint Seiya, es decir, nada desaprovechable. Eso, si, este Cd en concreto trae 5 canciones, y el resto de los temas son musicales, pero aún siendo una serie un tanto desconocida en España, merece la pena, sobre todo conociendo el estilo que tenía Saint Seiya. No te esperes nada peor.

★★★★

TONARI NO TOTORO-SONG&KARAOKE

Si ya de por si, a los que nos gusta la música de Hisaishi, alucinamos con la música de Totoro, ahora lo haremos aún más. Seguramente, la mayoría hemos tatareado alguna vez eso de "Totoro, Totorooo", ¿a que sí? Pues ahora tendremos la posibilidad no sólo de volver a escuchar esta canción vocal, sino nueve más... Ahá, me has pillado... ¿que no hay diez canciones vocales en la BSO de Tonari no Totoro? ¡Ahora sí! Se han tomado las músicas más populares de la banda sonora y se han realizado en versión vocal con letra añadida. Increíble. Es Totoro, pero elevado al summum. Además, la presentación es genial. Viene en cubierta de cartón con un booklet aparte del CD de 44 páginas, donde podemos encontrar las letras y las partituras (sí, como lo lees) de todas las canciones, incluidas las nuevas. Para terminar, súmale la versión karaoke de cada una, y una pista más de regalo que no voy a desvelar...
El si te lo debes comprar o no depende de que te guste la música del film. Es infantil, pero ¿y que? Para incondicionales de Totoro, Miyazaki y en general, el anime.

★★★★

BANDA SONORA DEL MES

Shenmue - Orchestra Version ★★★★★

Cometí el error o el acierto de escuchar este CD después del de Mononoke Hime. El resultado es que a veces me da la sensación de que escucho nueva música para una película del estilo. Mejor aún diría yo. No es que la esté comparando, al contrario, son diferentes. De hecho, este CD es mejor todavía, y eso es difícil. Música orquestal, de nuevo por la Filarmónica de Tokyo, basada en el famoso videojuego para DreamCast. Como os digo, a veces es difícil distinguir si estamos escuchando lo que escuchamos, o es la mejor música de la mejor de las películas actuales de Hollywood.
Que no os engañe el hecho de que sea música de videojuego, o que sea en versión orquestal. Ya quisieran para sí la mayoría de los animes una música como esta. Además el booklet interior es lo mejor que he visto últimamente, repleto de imágenes de la protagonista femenina del juego en 3D, con tintas en color oro y plata. ¿Aun necesitas más razones? Si lo ves, no lo dejes escapar. O puede que cuando no sea tan facil de conseguir ya sea tarde.

MÁS MANGA

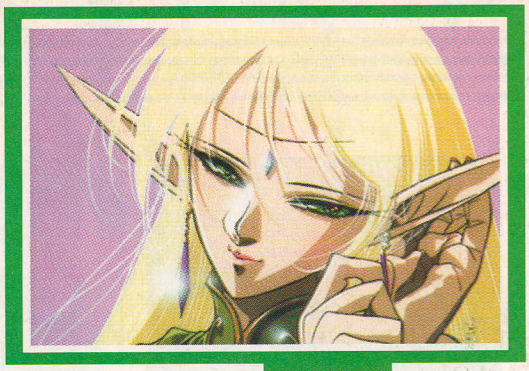
PRÓXIMO NUMERO

NÚMERO 3

Orphen

Slam Dunk

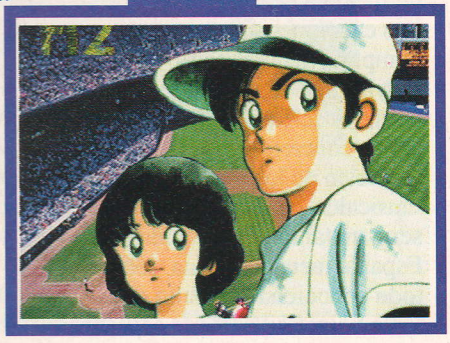
Record of Lodoss War



Trigun

Kimagure Orange Road

H2



No te pierdas el próximo número de +Manga. Tenemos estas y muchas otras sorpresas preparadas para ti...

MÁS MANGA
Número 2 - Mayo 2000

Dirección
María José Castro

Coordinadores
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo

Coordinador de filmación y maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Maquetación
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo

Colaboradores
Maria del Mar Fernández, Concepción Corrales, Zahara Medina, Everon, Rick Aikawa, Mae Fernández, Rafael Gallardo.

Contenido del CD
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo

Directores de Producción
José García

Administración
Rosana Jiménez

Suscripciones
Vanessa Roda: 93 477 02 50

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 477 22 84

Fotomecánica
Ares Informática, S.L.

Impresión
I.G. Printone S.A. 91 808 15 45

Duplicación CD's
Novodisc S.A.

Distribución
Coedis S.A.

Depósito Legal
M-49225/99

No está permitida la reproducción total o parcial del software contenidoen el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas.
Queda prohibida así mismo la reproducción parcial o total, aún citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluendo el contenido del CD ROM y de la revista por cualquier medio.
Todas las imágenes reproducidas en esta publicación son © de sus autores.

Más Manga no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores en los artículos publicados ne está necesariamente de acuerdo con las opiniones expreesadas en los mismos.

ARES INFORMÁTICA S.L.

Presidente: ALBERT RODRÍGEZ
Directora General: MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCIA
Director adjunto: RAMÓN CARDONA

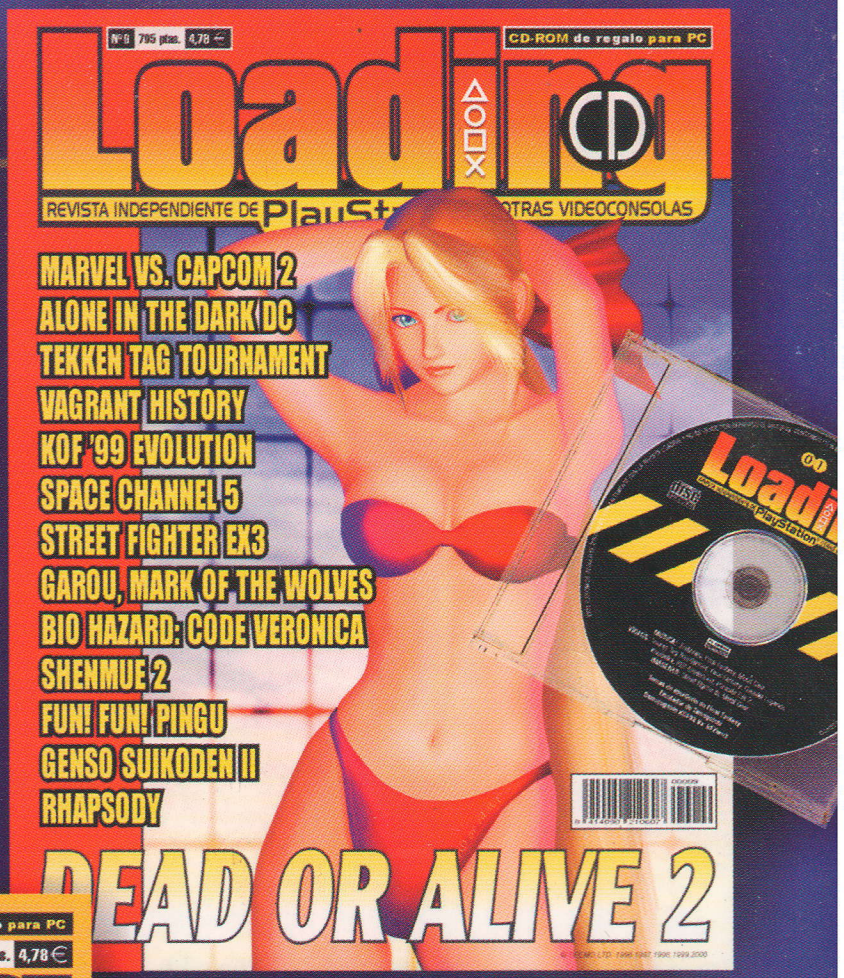
No es “la revista que estabas esperando”...

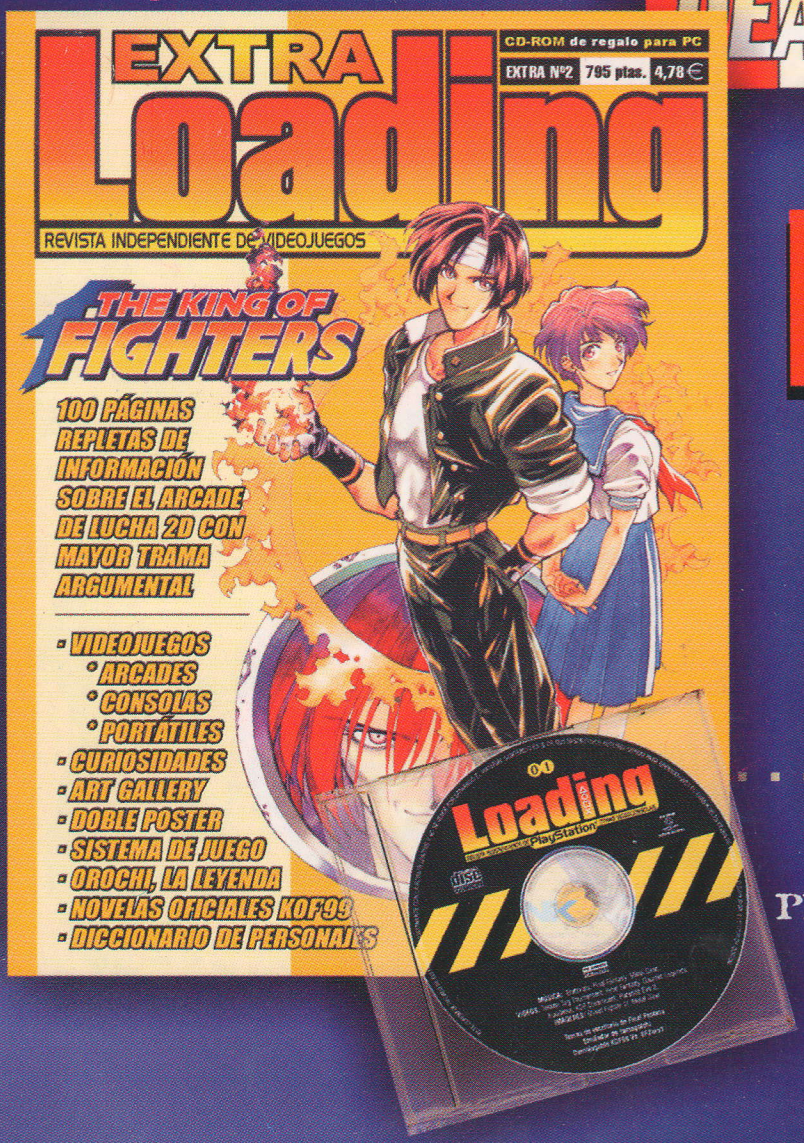
... es mucho más.

Bienvenidos al NeXuS

MANGA · CÓMICS · ROL · CLÁSICOS · LIBROS · ART BOOKS · VIDEOJUEGOS · CINE · INTERNET

Este mes te damos...





Doble Juego!

PÍDELAS EN TU QUIOSCO HABITUA